1989年7月1日発行（毎月1回1日発行）第1巻第7号 通巻7号 平成元年3月3日第三種郵便物認可

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン



PC Engine
1989 July 7
360 YEN



4大新作レポート 桃太郎プロジェクト

LET'S PLAY PRINCESS CAFÉ 石田ひかり［パックランド］

完成特報 天外魔境

新作ゲーム攻略園
パックランド
サイドアーム
サイバークロス



特別付録 電脳スポーツ
PCエンジン版スポーツ新聞

CD-ROM開発速報 ヴァリスII■イース■モンスターレア
スーパーアルバトロス■レインボーアイランド

最新ゲームSPECIAL
ガンヘッド Mr.HELIの大冒険
ファイナルラップツイン
めぞん一刻■弁慶外伝■ダブルダンジョン
ロック・オン■NINJA WARRIORS



NEC

五感、狙い打ち！ エンジンパワー全開!!

闘いだ！夢だ！冒険だ！ソフト軍団が続々と登場してPCエンジンの世界がさらにパワーアップ。
思いっきりリアルなビジュアル、エキサイティングなサウンドでキミの魂をとりこにするぞ！
五感を刺激する興奮と感動を、さあ、手に入れろ!!

死霊戦線 WAR OF THE DEAD

しりょうせんせん

PCエンジン史上初のコンバットホラーゲームの登場だ！キミの挑戦を待ってるぞ。

ビクター音楽産業

©FUN PROJECT, INC. 1989
VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

好評発売中

希望小売価格5,500円
(税別)





これがドラマチックESPアドベンチャーゲームだ！妖魔獣との戦いが待っている。

日本コンピュータシステム

©1989 NCS

好評発売中

希望小売価格5,200円
(税別)



Deep Blue

ディープブルー・海底神話

ディープ ブルー かいていしんわ

30種を越える海底魚の襲来にキミはたえられるか！これが噂の冒険STGだ。

パック・イン・ビデオ

©1989 PACK-IN-VIDEO CO., LTD.

好評発売中

希望小売価格5,300円
(税別)



ネクロスの要塞

ネクロスのようさい

あの人気のキャラクターがRPGとしてPCエンジンに登場！もう見逃せないぞ！

アスク講談社

©LAD·R

発売日未定

希望小売価格未定



弁慶外伝

べんけいがいでん

話題のRPG登場！今こそ魔界の血を燃やせ。弁慶を越えるのは君だ。

サン電子

©SUN SOFT

6月
発売予定

希望小売価格未定



大竹まことの ただいま！PCランド

ソフト情報、まんかい！まるごとPCエンジン番組だ!!

テレビ東京毎週火曜日18:00〜18:25
他全国24局で放送。

●テレビ東京●青森テレビ●秋田テレビ●岩手放送●山形放送●福島テレビ●テレビ新潟●福井テレビ●静岡第一テレビ●テレビ山梨●長野放送●テレビ愛知●岐阜放送●テレビ大阪●テレビせとうち●広島ホームテレビ●山陰放送●高知放送●サガテレビ●長崎放送●九州朝日放送●テレビ熊本●大分放送●テレビ宮崎●琉球放送

※放送曜日、時間は局によって異なる場合がありますのでご確認下さい。

'89東京おもちゃショー

新作登場！PCエンジン、CD-ROM²の最新ゲームソフトが勢ぞろい!!

NEC出展

- ●会　期　平成元年6月15日(木)〜18日(日)
  - 業者見本市：6月15日(木)〜17日(土)
  - 一般公開日：6月18日(日)
- ●時　間　9:00〜17:00
- ●入場料　500円(但し、一般公開日の未就学児は無料)
- ●NEC出展館　晴海　東京国際見本市会場　B館



ピーシーエンジン
PC Engine
標準価格24,800円
(税別)

DIGITAL INNOVATOR
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

PC Engine

NEC

黒竜王の伝説
SPACE ADVENTURE
コブラ

痛快全開、超過劇画タッチ、まもなく公開!!

FAR EAST OF EDEN
天外魔境
ZIRIA



近日発売



©HUDSON SOFT
©RED COM

あやしい東洋世界の大冒険活劇!
映画を超えた本格長編RPG!

寺沢武一原作の人気SFハードボイルドコミック
「コブラ」がゲームになった。



©HUDSON SOFT
©寺沢武一/集英社JCデラックス

好評発売中!
標準小売価格5,980円

快進撃ソフトばく進中!!!

FIGHTING STREET
©1988 HUDSON SOFT
©1987 CAPCOM
世界5ヵ国10人の敵と闘う大迫力アクション!
好評発売中!
標準小売価格5,980円

ビックリマン大事界
©1988 HUDSON SOFT
©LAD・NAS・東映動画
ビックリマンの世界を1枚のCDに入れた動く大図鑑!
好評発売中!
標準小売価格4,980円

No・Ri・Ko
©1988 HUDSON SOFT
©TOKYO HOEI TV
ゲームを超えたニューADV!
範子との初体験デートストーリー!
好評発売中
標準小売価格4,980円



CD・ROM² システム
CD-ROMプレーヤ……¥30,300
インターフェイスユニット……¥27,000
(システムカード………付属)
PCエンジン(別売)…¥24,800
※上記表示価格に消費税は含まれておりません。

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

HE system

日本電気ホームエレクトロニクス株式会社



PC Engine SOFT TOP★10

PCエンジン●ソフト・トップ10

“人気の高いソフトを教えて！”という読者の熱い要望に応え、ソフト売り上げトップ10が、今月からいよいよスタート！ 本誌独自の調査による㊙データを大公開するぜい！

売り上げ TOP★10 4/1 ➡ 4/30

CDロムの“コブラ”がいきなり1位。“ダンジョンエクスプローラー”が品切れ、“究極タイガー”も品薄状態。この辺が原因になってるのかな？

1 コブラ〈黒竜王の伝説〉 ハドソン 3月31日発売●5980円 776

見る
調べる
聞く
さがす
考える
移動
コブラ「なんだ、けっこう繁盛してるじゃないか」
ロムール「踊り子までおるな」

寺沢武一氏の超ヒットマンガ、ご存知“コブラ”。原作の魅力を忠実に再現した驚異のグラフィックと、山田康夫氏をはじめとする声優陣の雰囲気作りが成功してか、堂々のいきなり第1位だ。2位、3位と僅差とはいえ、ハードの普及台数を考え合わせると高く評価できる数字といえそう。制作スタッフとCDロムユーザーのパワーの勝利！

2 魔界八犬伝SHADA データイースト 4月1日発売●5500円 771

このうらの いけには よく ほたるが くるの
きっと みずが きれいなのね。

ラインナップで比較的不足気味の感があるエンジン版RPG。その間隙をついて、売れまくっているのがこの“SHADA”。他機種のRPGに較べて特に目新しいアイディアがある訳じゃないけれど、安心して遊べる仕上がりとはいえそう。長ったらしいパスワードには閉口するけど、そろそろエンジンにもバッテリーバックアップ装備の動きがある。期待しようぜっ！

3 究極タイガー タイトー 3月31日発売●5500円 718

究極のシューティングと言われるこの“究極タイガー”。移植の出来も“究極”で、ことこいつに関しては、ほとんど悪口を言うゲーマーにお目にかからない。

全体的に品薄気味で、1位の座はゆずったが、再び市場に出回れば順位を伸ばすパワーはあると見た。ところで、どーして皆扇状ショットを勧めるの？オレ前方ショットが好きなんだよな。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
4	P★47	シューティング	エイコム 3月20日発売●5200円	564
5	ドラゴンスピリット	シューティング	ナムコ 88年12月16日発売●5500円	505
6	アウトライブ	RPG	サン電子 3月17日発売●5600円	464
7	ネクタリス	シミュレーション	ハドソン 2月9日発売●5800円	431
8	改造町人シュビビンマン	アクション	メサイヤ 3月18日発売●5200円	379
9	F-1パイロット	アクション	パックインビデオ 3月23日発売●6300円	366
10	定吉七番	?	ハドソン 88年11月18日発売●4900円	323

TOP10は、以下の販売店のご協力により、編集部が独自に作成したものです。●協力店 ヨドバシカメラ（新宿西口店、ゲームコーナー、新宿東口店、横浜駅前店）、伊勢丹百貨店（新宿）、

期待度 TOP10

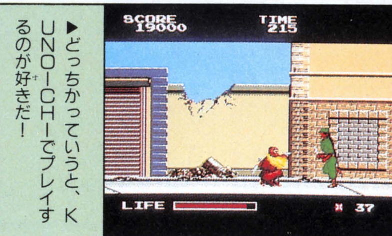
現在、発売予定のソフト中、読者の期待が集まっているのはどのソフトか？
超大物“天外魔境”が断トツなのは予想通りだよね。ま、言ってみればPCエンジン界の“ドラクエIV”ってとこかな？ 後、アベニュー物も人気が高いぜ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・発売日・価格	得点
1	天外魔境	ロールプレイング	ハドソン 6月30日発売●7200円	225
2	弁慶外伝	ロールプレイング	サン電子 発売日未定●価格未定	75
3	ダライアス	シューティング	NECアベニュー 7月発売予定●価格未定	60
4	ニンジャウォーリアーズ	アクション	タイトー 6月30日発売●6200円	58
5	獣王記	アクション	NECアベニュー 8月発売予定●価格未定	49
6	イース	ロールプレイング	ハドソン 発売日未定●価格未定	47
7	アフターバーナー	シューティング	NECアベニュー 発売日未定●価格未定	43
8	ファイヤープロレスリング	スポーツ	ヒューマン 6月22日発売●6300円	41
9	スーパー桃太郎電鉄	テーブル	ハドソン 発売日未定●価格未定	40
10	ヴァリスII	アクション	日本テレネット 6月23日発売●6780円	38

今月、ワタシがプッシュするこの一本！

ニンジャウォーリアーズ

タイトー／6200円／6月30日発売予定



▶どっちかっていうと、KUNO−ICHIでプレイするのが好きだ！

今月から始まったこのコーナー。第一回目を担当するのは、遊専団を取りしきる団長ことえぐちだっ！ 今回の推薦作はタイトーの『NINJA WARRIORS』。このゲーム、動きも細かくできてるし、サウンドもとってもイイ！ 3画面のアーケードを一画面にしてるワリに雰囲気を壊してないのも◎。これなら、アーケードでクリアできなかった分を、家の中でジックリ楽しめるぜっっ!!



▲えぐちたかひろ。遊楽専業団統括責任者。

読者アンケート TOP10

これは、読者が実際プレイしてみて、その満足度はどうだったのかを調べたデータ。この結果、納得できるんじゃない？

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・価格	得点
1	ドラゴンスピリット	シューティング	ナムコ●5500円	137
2	究極タイガー	シューティング	タイトー●5500円	112
3	ダンジョンエクスプローラー	ロールプレイング	ハドソン●5800円	102
4	スペースハリアー	シューティング	NECアベニュー●6700円	75
5	ファイティングストリート	アクション	ハドソン●5980円	65
6	改造町人シュビビンマン	アクション	メサイヤ●5200円	62
7	定吉七番	アドベンチャー	ハドソン●4900円	52
8	ネクタリス	シミュレーション	ハドソン●5800円	50
9	SONSON II	アクション	NECアベニュー●5400円	48
10	コブラ	アドベンチャー	ハドソン●5980円	47

▶これは、88年11月以降発売のソフトのアンケートデータです。

移植してくんろ TOP10

コーナー新設で、“移植んろ”もPCエンジン十から移籍。データも取り直して、今月から再出発だ。

ランク	ゲームタイトル	ジャンル	メーカー・ハードの機種	得点
1	大魔界村	アクション	カプコン●アーケード	113
2	ドラゴンクエストシリーズ	ロールプレイング	エニックス●ファミコン	98
3	ワルキューレの伝説	アクション	ナムコ●アーケード	52
4	テトリス	パズル	セガ●アーケード	48
5	スプラッターハウス	アクション	ナムコ●アーケード	45
6	グラディウスシリーズ	シューティング	コナミ●アーケード	37
7	ベラボーマン	アクション	ナムコ●アーケード	30
7	源平討魔伝	アクション	ナムコ●アーケード	30
9	スーパーマリオシリーズ	アクション	任天堂●ファミコン	26
10	ファンタシースターII	ロールプレイング	セガ●メガドライブ	23

マークの見方

このコーナー及びゲーム紹介のコーナーの各マークは、次のことを意味します。

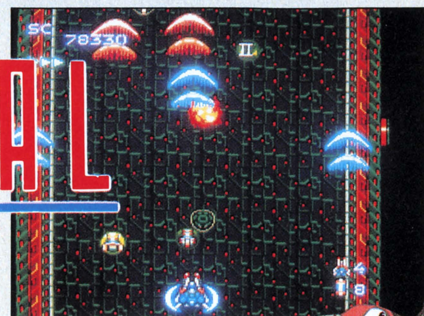
 ◀シミュレーションゲーム
 ◀シューティングゲーム
 ◀テーブルゲーム
 ◀アドベンチャーゲーム
 ◀スポーツゲーム
 ◀アクションゲーム

 ◀パズルゲーム
 ◀ロールプレイングゲーム
 ◀CD-ROM
 ◀2メガ用HUカード
 ◀3メガ用HUカード
 ◀4メガ用HUカード

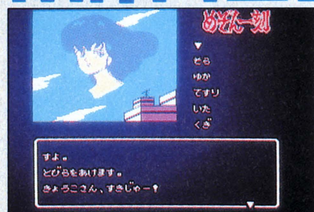
月刊PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1989 JULY 7月号

CONTENTS

最新ゲームスペシャル★パート1
NEW GAME SPECIAL



ガンヘッド 14
Mr.HELIの大冒険 18





ファイナルラップツイン 22
めぞん一刻 24
ニンジャウォーリアーズ 26
BREAK IN 28
わいわい麻雀 30
ロックオン 32
弁慶外伝 34
竜の子ファイター 36
麻雀学園 38

最新ゲームスペシャル★パート2 114
ダブルダンジョン/Bull Fight リングの覇者
武田信玄/ネクロスの要塞
ならず者戦闘部隊ブラッディ・ウルフ/HOT LINE
ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ
〔REVIEW 5/30〜6/29〕 120
〔ソフトハウス訪問ビデオシステム〕COMING SOON 122



桃太郎PROJECT 41
ついに動き始めたPC桃太郎計画〔SUPER桃太郎電鉄〕
桃太郎チーム〈中華座談会〉

NEW! PC Engine SOFT TOP 10 4

天外魔境完成特報 8

●今、甦える火の勇者の伝説 ●ゲームシステム全公開！

CD-ROM開発速報 59

①ヴァリスⅡ

②ラストハルマゲドン③"のりピー"の夢冒険

④モンスターレア⑤スーパーアルバトロス パ③

⑥レインボーアイランド⑦イース⑧みつばち学園

⑨ぎゅわんぶらあ自己中心派⑩J・B・ハロルド

最新ゲームMAP攻略園

PAC-LAND 78

サイドアーム 84

サイバークロス 88

PCエンジン S・R・T 特別救助隊

凄ノ王伝説 90

魔界八犬伝SHADA 92

遊楽専業団 ARCADE GAME 88 GAME WORLD GAME 遊楽画廊 98

激烈技SPECIAL 105

連載マンガ ファジーな昼下り 見田竜介 112

読者様たちのページ ニンジン倶楽部 67

ビッグプレゼント 77 アンケート 74 応募ハガキ 75

PCエンジン＋プラス●PCメディアプレス 56 51

特別付録 電脳スポーツ新聞

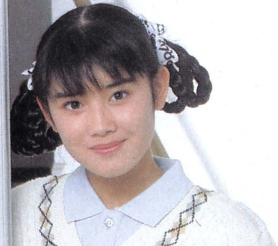


●ゲーム別さくいん●

GAME INDEX

アウトライブ	109p.110p
イース	66p
ウイニングショット	107p.付録
ヴァリスⅡ	60p.120p
F−1 トリプルバトル	付録
F−1 ドリーム	付録
F−1 PILOT	付録
ガンヘッド	14p
究極タイガー	108p
ぎゅわんぶらあ自己中心派	66p
これがプロ野球'89	付録
サイドアーム	84p
サイバークロス	88p.120p
J．ニクラウスChampionship Golf	119p.付録
J．B．ハロルド	66p
凄ノ王伝説	90p.106p
スーパーアルバトロス	66p
SUPER桃太郎電鉄	41p
武田信玄	116p
竜の子ファイター	36p
ダブルダンジョン	114p
ダンジョンエクスプローラー	106p
デジタル・チャンプ	付録
天外魔境	8p
NAXAT OPEN	付録
NINJA WARRIORS	26p
ネクロスの要塞	117p
No・Ri・Ko	付録
"のりピー"の夢冒険	65p.付録
パックランド	78p.95p.120p
はにい・いん・ざ・すかい	108p
パワーゴルフ	付録
パワーリーグⅡ	付録
P☆47	107p
ファイナルラップツイン	22p.付録
ファイヤープロレスリング	120p.付録
ブラッディ・ウルフ	118p
Bull Fight リングの覇者	115p.付録
BREAK IN	28p
弁慶外伝	34p
麻雀学園	38p.付録
魔界八犬伝SHADA	92p.109p
Mr．HELIの大冒険	18p
みつばち学園	66p.付録
めぞん一刻	24p
モンスターレア	66p
ラスト・ハルマゲドン	64p
レインボーアイランド	66p
ロック・オン	32p
わいわい麻雀ゆかいな雀友たち	30p.120p.付録
ワンダーモモ	105p.106p

●PRINCESS CAFE 石田ひかり 95





FAR EAST OF EDEN

天外魔境

完成特報!!

ハドソン／6月30日発売／7200円 

本誌が創刊以来追いかけてきたビッグゲーム、「天外魔境」がついに完成した。途中、ゲーム仕様の変更があったりして、CD−ROMユーザーをヤキモキさせたけど、まずはメデタシメデタシ！　発売まで、あと1カ月の辛抱とあいなった。

今月は製品になるひとつ手前のデバッグバージョンを素材にして、天外ワールドの決定情報（特にゲームシステムとアイテムを中心に）を公開。

ゲームの流れやエリアの情報については、来月から徐々に紹介していくつもりだから、CD・ROM²を持っている人はもちろん、持ってない人も、たのしみに待っててほしい。ちなみに今月は、ゲームの最初のエリア「筑波国」の主なイベントをレポートしておくぞ。



▲すっかりおなじみになったタイトル画面。坂本龍一氏作曲のサウンドにのって一大RPGがスタートするぞ。

主な登場人物



自来也

火の一族の末裔。正義感にあふれる少年。筑波の里でガマ仙人に育てられた。大門教の野望を打ち砕くべく、江戸へと向かう。このゲームの主人公。



ガマ仙人

自来也の師匠。「大門教を打ち倒すためには、同じ火の一族の末裔の協力が必要」と説いてくれる。

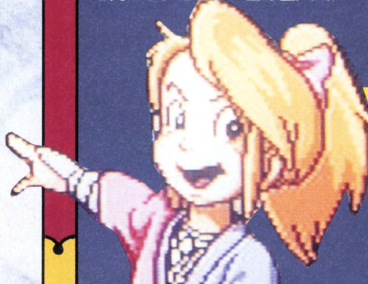
布袋丸↘

ヘンな日本語を操るオカシナ外人。自来也が行く先々に現れ、大門教の打倒に協力してくれる。なかなか頼りになる人物。



雲切

盗賊の親分。坂東の各地に「雲切の里」という名の隠れ里を持っていて、自来也たちを助けてくれる。本人は「雲切の里2」に住んでいる。



綱手

火の一族の末裔。術は使えないが、怪力の持ち主。武器ではオノを使うのが得意。かわいい女の子。



大蛇丸

火の一族の末裔。江戸の将軍に仕えている。9種類の術を操り、弓の名人でもある。美男子だ。

©1989 HUDSON SOFT ©RED

今、甦える火の勇者の伝説!!

プレ・ストーリー



四季おりおりに花が咲き乱れる平和な島国、ジパング。この国も、かつて一度だけ、ある男の手によって滅亡の危機に瀕したことがあった。その男の名は「マサカド」。マサカドの悪の力により、大地は割れ、人々は血を流した。まさにジパングが崩壊しようとする寸前、どこからともなく「火の一族」と呼ばれる勇者達が現れ、マサカドに決死の戦いを挑んだ。その戦いは何日もにわたって続き、ようやくマサカドを倒した時には、火の一族の勇者達も傷つき、彼らは何処かへ姿を消した。

それから、どのくらい月日が流れたか……。

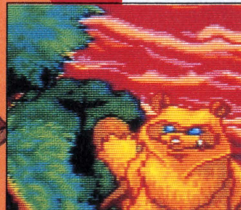
大門教という悪の組織が、ジパングを我が物にするべく、マサカドの霊の復活を企てた。それを知ったガマ仙人は、火の一族の末裔である少年・自来也を、マサカド復活阻止のため送り出すのだった。

登場キャラ総数3000!
超ボリュームの正統派RPG!

「天外魔境」はCD-ROMの特性を有効に利用した、正統派の一大ロールプレイングゲーム。

3000以上の登場キャラ、100種類以上の敵など、ゲームではかつてないボリューム。坂本龍一氏作曲のゲームミュージックに代表されるハイレベルなサウンド。そして随所に登場するアニメーションシーン。まさに、ハドソン技術陣が総力を挙げて作り上げた「CDならではのゲーム」ということができるだろう。

タイトル画面登場後しばらくすると（なにもしないで放っておくと）、「ゲーム中の名場面が回想シーンのように登場する」といった細かい気配りもある。謎解きだけでなく、壮大なドラマと、時にはギャグを交え、進行していく「天外魔境」。では、次のページからさっそくその紹介に移ろう。



▼回想シーンの一例。アクロウ王と息子の再会の場面。



▲敵キャラクターは、約200種類。カワイイのから不気味なのまで、百花繚乱なのだ。

決定情報 ゲームシステム全公開!

通常コマンド

通常プレイ時のコマンドは8つ。

このコマンドウインドウは、Ⅰボタンを押せばいつでも（ただしバトル時は別）呼び出すことができるぞ。

1 はなす

話したい人の方向を向いてⅠボタンを押すと、会話が可能。長い会話の場合は、Ⅰボタンで会話を進める（Ⅱバタンを押すとナレーションをキャンセル）。超重要コマンド。

2 どうぐ

道具を使う時のコマンド。プレイヤーが複数になった場合は、「だれの」道具を「どうする」といった順でコマンドを指定していく。道具の使い道は「つかう」「わたす」「すてる」の3つ。この中の「わたす」は自来也たちの間で道具を受け渡しする場合にのみ使用するコマンドだ。

3 じゅつ

術を使うのは戦闘中だけではない。体力回復の術や、解毒の術などは、移動中にもなにかと使用することになるはずだ。

術は各キャラクターとも最大9個まで持つことが可能。術の巻き物は、自来也と綱手の間で交換することもできる（大蛇丸は不可能）。

4 つよさ

プレイキャラクターの現在の強さの状態（ステータス）を知るためのコマンド。左の画面は、まだ仲間と出会う前の自来也がひとりでプレイしている時点のもの。仲間と出会うとステータスの表示のされ方が少しだけ変わるからね。

5 こがま

これは「こがま」が仲間になっている時のみ使用可能なコマンド。

このコマンドを使うと、一度行ったことのある雲切の里へいつでもワープOK。

坂東の地図が画面に出現し、ワープ先を指定することができる。

6 そうび

武器や防具を装備するコマンド。新しい武器類を手に入れたら、必ずこのコマンドを使って装備。ついでに「つよさ」でどのくらい攻撃力などが上がったか、確かめておくといい。

7 しらべる

自来也の一歩手前の場所を調べるためのコマンド。宝箱を開ける時や、怪しい場所を調べる時などに有効。足元（立っている場所ね）を調べるわけじゃないから注意してくれよ。

8 もーど

「もーど」には「かいせつ」「あるきかた」「せりふのはやさ」の3つのコマンドが入っている。特に重要なのは「かいせつ」。これで、道具や術の効用を知ることが可能。「あるきかた」は方向キーの操作性の調整。「せりふのはやさ」は3段階ある。

バトルコマンド

戦闘時のコマンドは基本的なものが5つ。各キャラクター固有の特殊コマンドもある。コマンドの使い分けは超重要。

1 たたかう

刀やオノなど、装備している武器で敵を攻撃する。ひとりしか狙えないので、敵が複数の時は、攻撃する相手を指定する必要があるぞ。

2 どうぐ

攻撃用または回復用の道具を使うコマンド。ガマの油は、ゲーム開始時に非常に有用なアイテムだ。

3 じゅつ

自来也と大蛇丸にとっては、最重要コマンド（綱手は術を使えない）。攻撃・回復・防御など様々なものがあるので、術の効果を覚えたうえで戦闘に臨むように。「技」の残りポイントにも注意しながら使おう。

4 まもる

攻撃をしないで、防御だけをする。敵の攻撃から受けるダメージが少なくなるので、緊急時に使うといい。ただ、守ってばかりだと、当然、勝てはしないからね。

5 にげる

戦闘から逃げだすコマンド。ただし、逃げられるかどうかは、敵と自来也たちのレベル（主にすばやさ）による。このコマンドは自来也だけにある。

特殊コマンド

自来也たちは、各人ひとつずつ特殊な戦闘方法を持っている。どれもちょっとばかり変わっている技で、それらの効果は下の通り。

普段はあまり使うことはないが、いざという時に意外に役立つぞ。

ぬすむ(自来也)

戦闘相手からお金を盗む技。これを使う時は、お金を盗るだけ盗って、後はスタコラ逃げるというのが普通。

ながしめ(大蛇丸)

世紀の美男子、大蛇丸の流し目は、一撃必殺の技。相手の息の根を止めることができる。ただし、決まる確率は低いようだ。

うそなき(綱手)

綱手のウソ泣きは何が起こるかわからない、ドラクエでいうパルプンテのような技だ。敵に有利なことが起こる場合もあるぞ。

ここでは前号までのおさらいの意味も含めて、ゲームシステムの主要部分を紹介。わかりやすいシステムだから、ゲーム内容を想像しながら読んでほしい。

レベルアップ

レベルが上がると体力と術は全快する

プレイヤーのレベル（段）は「徳」という名の経験値によって決まる。

徳は、敵を倒したりイベントをクリアすることによって獲得でき、一定値を積むとプレイヤーがレベルアップ。攻撃力やすばやさが上がっていく。

大蛇丸と綱手は、自来也と出会う時点ですでにかなりの徳を持っていて、たのもしい味方となってくれるはず。レベルの上がり方は、キャラクターによっていろいろ違っているぞ。

レベルアップ時には、体力や技の最大値が増え、しかも全快する（ファミコンの「桃伝」と同じだ）。なかなか利用価値が高いシステムだ。

アイテム

武器や防具を始めとするアイテム類は、基本的には、武具屋または万屋で買うことになっている。武器や防具については、値段の高いものほど効力も高いのが普通（ただし、なるべくなら装備して「つよさ」を調べた上で交換した方がいい）。

敵を倒して手に入れたり、人からもらえるアイテムもあるので、その場合には必ず「かいせつ」モードを使って、効力を確認すること。また、アイテムはひとり9個しか持てない。

持てる道具は、武器類を入れて9個まで。何を持つかも大事な戦略。

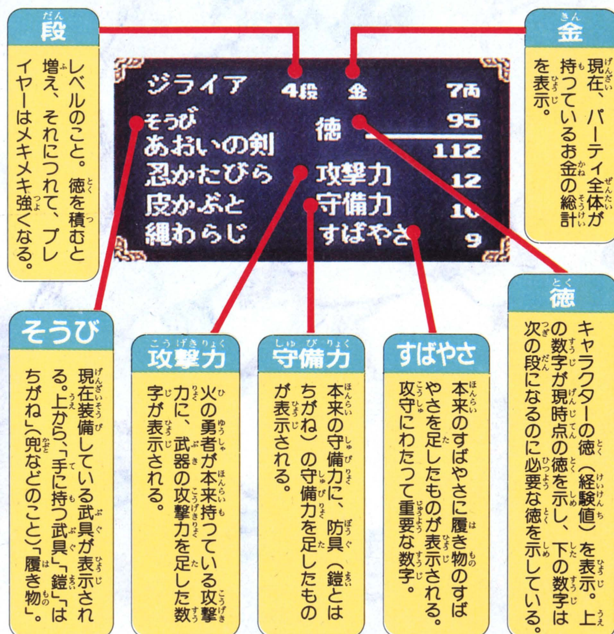
基本コマンドは選択方式

「天外魔境」はコマンド選択方式。今さら説明する必要はないと思うけど、一応カンタンに紹介すると……。方向キーでカーソルを動かし、Ⅰボタンで決定、Ⅱボタンでキャンセル。マップ上の移動は方向キーで行う。

ステータス

ここでは、自来也のステータス画面を例にとって、ステータスを説明しておく。

通常画面では、これ以外に「体」と「わざ」という表示があり、「体」は体力（プレイヤーのヒットポイント）。「わざ」は技の力（術を使う力のこと）を示している。



術

術はゲームをプレイしていく上での非常に重要な要素。

使える術は、自来也は全部で25種類。大蛇丸は9種類。自来也の術は、神獣の封印を解き、巻き物を手に入れることで増えていく。大蛇丸はなんと、最初からすべての術を持っている（しかも強力なものばかり！）

右で紹介しているのは、自来也が使える術のホンの一部だ。

火・雷・吹雪など様々な系統の術が登場する。術は効力が大きいものほど、消費する技のポイントも大きい。複数の敵や味方全体に効く術も多い。

氷竜 風蛇 春風
雨竜 火蛇 花壁
凍竜 石蛇 雪解

▲これは大蛇丸が持っている術。ネーミングもなかなかかっこいいでしょ。

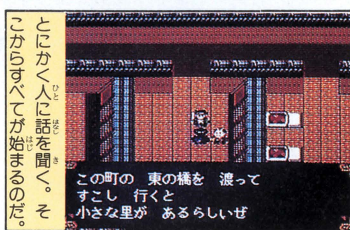
たとえば、こんな術が使える!!

術名	効果範囲	効果	消費技力
若草	仲間1人	体（HP）を50ポイント回復するのだ。	2
粉火	敵方1匹	30ポイント程度ダメージを与える火の粉だ。	2
雷光	敵方全員	敵全員に20程度ダメージを与える稲光だ。	3
月寝	敵方1匹	敵1匹を眠らせる術だ。	4
落花	敵方1匹	敵1匹の守備力を半分にする術だ。	3
禁印	敵方1匹	敵1匹の術を封じ込めてしまう術だ。	3
雲海	敵方1匹	敵の目をくらませ、攻撃をそらせる術だ。	4
泥虫	敵方全員	敵のすばやさを半分にしてしまう術だ。	3
迅雷	敵方全員	敵全員に40程度ダメージを与える稲光。	7
清水	仲間全員	毒の沼などのダメージを小さくする術だ。	4
火天	敵方1匹	ダメージ70の火炎。粉火のパワーアップ版。	6
逃水	仲間全員	敵から確実に逃げる術。効かないやつもいる。	9
涼風	仲間1人	毒を消し去る。毒消しと同じ効果の術。	2
落葉	敵方全員	敵全員の守備力を半分にする術だ。	4
息吹	仲間1人	体を80ポイント程度回復。若草より強い。	5
星寝	敵方全員	敵全員にかかる眠らせる術だ。	6
淡雲	敵方全員	目くらまし。攻撃が当る確率が半分になる。	5

プレイの基本は身近な目的をひとつひとつクリアしていくこと！

天外魔境は10のエリアを舞台にした、非常に壮大なゲーム。で、壮大なゲームをクリアする基本は、身近な目的をひとつひとつ着実に達成していくこと。

新しい場所に着いたら、出会う人すべてと話をして情報を集め、その情報から得られる次の目的に向かって前進する……これを繰り返していけば、必ずや大門教の一団を壊滅させることができるはずだ。



とにかく人に話を聞く。そこからすべてが始まるのだ。

とは言っても、長い道中、一度や二度は迷うこともあるかもしれない。



始まってしばらくは、コガマが唯一人の味方。仲良く進んで行こう。

そんな時には、右で紹介している4つのポイントを思い出してほしい。この4つは自来也たちをパワーアップさせる基本中の基本ポイントであり、ゲームの謎解きの上でも必ずや役に立つことばかりなのだ。

また、新しいエリアに入ったら、そのエリアの地図を買うことも非常に大切なポイント。地図には、城や村はもちろん、小さな神社などゲームのイベントに関する場所がほとんどすべて記されている。

地図を確認しながら進めば、重要な場所を訪ね忘れることもないし、迷った時には手当たり次第地図上のポイントを訪ねてみる、なんてこともできる。

ちなみに、13ページ右上のマップは、筑波国の地図を元に作製したもの。洞の入り口以外のものは、しっかり記されているのがわかるはず。

それから、もうひとつ。こまめにセーブしながら進んでいくことも忘れずに。記録できる所では必ず記録しておいた方がいいからね。

村の基本構成はこんな感じ



これは筑波村の全体像。村や城下町には、武具屋を始めとするお店や宿、そして多くの人が登場している。

1 神獣の封印を解く



神獣が封印されている石には、「大」の字が記されている。

自来也の行く先々で、大門教によって神獣が封印されている。封印を解くと神獣から術がもらえる。

2 雲切の里を訪ねる



雲切の里の中央には、火の一族の守り神の石像が3体ある。

雲切の里は全国各地にあって、自来也たちの拠点となってくれる。漏れなく訪ねるように。

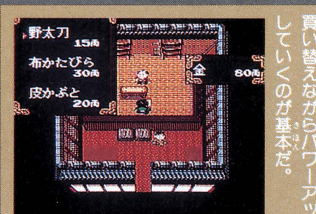
3 剣豪に教えを乞う



卜伝、武蔵、十兵衛、周作の4人の剣豪が登場する。

ジパングには4人の剣豪がいて、自来也に必殺剣を授けてくれる。時には敵より強い剣豪もいるぞ。

4 武器類のパワーアップ



買い替えながらパワーアップしていくのが基本だ。

敵を倒しお金を貯めたら、より強力な武器や防具を買い求めよう。徳を積むのと同じくらい大事だぞ。



次々と襲いくる大門教!!

大画面でゆったりプレイしたい!!　「天外魔境」はそんな気持ちにさせるRPGだ！



邪神斉を中心とする大門教は全部で13人。それぞれ凄まじい力を持っているから、ゲームを完全にクリアするのは、かなり大変な作業といえる（開発スタッフの話と編集部での実際にプレイしてみてのデータを総合すると、クリアにかかる時間は早くて40〜50時間くらい）。

プレイした実感は「あまりあせらず、ドラマを味わうようなつもりでジックリ楽しみたい」ということ。こまかい部分もなかなか凝っているし、クリアだけを目的にプレイするには、もったいないゲームなのだ。できれば、大画面で、くつろいだ気分でプレイしてほしいな。

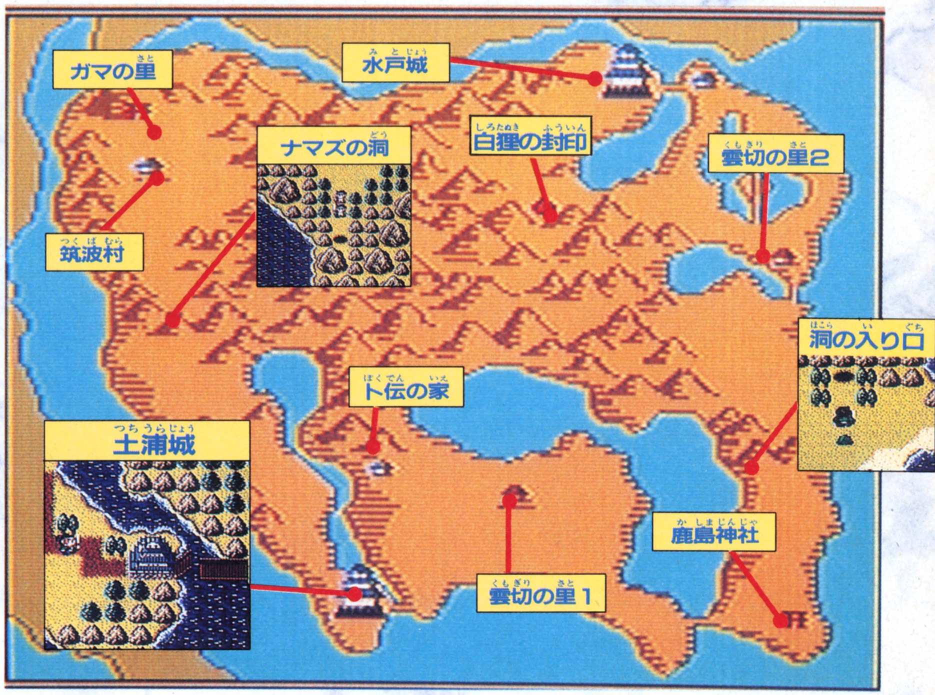


こまめにセーブして、ゆったりノンビリ楽しむといいのだ。

今月は、さわりのホーンの一部

筑波エリアを紹介!

発売1か月前ということで、今月は第1エリア「筑波国」での大まかなゲーム進行を紹介（RPGの場合、あまり紹介しすぎるとプレイの時の楽しさが減るから、知りたがり屋の人もガマンしてちょ〜だいね）。イメージをふくらませて読んでくれ。



1 ガマの里 自来也の旅立ち!

ゲームは筑波国のガマの里からスタート。自来也はここで、大門教と火の勇者に関する話をガマ仙人から聞き、旅に出ることになる。

ガマはせんべつをくれ、自来也を励ましてくれる。



2 筑波村 旅のしたくを整える



▲開いている家には必ず入ってみること。

ガマの里を南下したところに筑波村がある。ここで自来也は旅の支度を整えるとともに、金太やナマズの洞の情報を得ることになる。操作法の説明もあるぞ。

3 ナマズの洞



ここは最初は通り抜け不可能。ナマズを刺激して、地震を起こさせるといい。

4 土浦町 黄門様との出会い



◀黄門様は「葵の剣」を授けてくれる。これで勇気100倍ってワケだ。

黄門様は水戸城を脱出し土浦城にいる。お目通りするべし。

5 雲切の里1



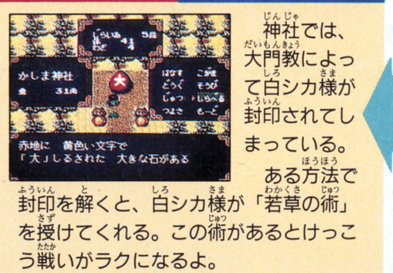
ここではコガマが仲間になってくれる。戦闘能力もあり、とっても役立つぞ。

6 卜伝の家



卜伝は必殺の「卜伝斬り」を教えてくれる。ガマの油を2〜3個持って訪ねよう。

7 鹿島神社 封印解除



神社では、大門教によって白シカ様が封印されてしまっている。ある方法で封印を解くと、白シカ様が「若草の術」を授けてくれる。この術があるとけっこう戦いがラクになるよ。

8 洞



洞の中にはタヌキが化けたニセモノがいっぱい。自来也ソックリのヤツもいる。

9 雲切の里2 雲切登場!



2つ目の雲切の里。ここには雲切の親分がいて、自来也に盗みの技を教えてくれる。ここで水戸町の情報をバッチリ集めるのだ。

▲「盗みはすれども非道はせず」の義賊。でも顔は恐い…!?

10 水戸町 敵の巣くつへ!



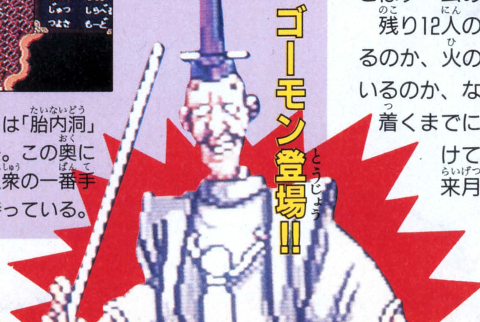
水戸には大門教の教会もあり、敵の巣窟になっている。町の人々の対応も冷たい。城に行く前に白タヌキ様に会うといい。

▲不気味な大門教の教会。「あなたも入信しなさい」と言われるけど、そうはいかない！

11 胎内洞 13人衆との対決!!



城の地下には「胎内洞」という洞窟が。この奥には大門教13人衆の一番手ゴーモンが待っている。



▼平安時代の貴族のような顔をしているが、素顔は不気味な魔物だぞ。

そして磐毛の国へ!

ゴーモンを倒して胎内洞を抜けると、そこはゲームの第2エリア、磐毛国。

残り12人の大門教のボスたちはどこにいるのか、火の勇者、綱手と大蛇丸はどこにいるのか、などなど、最終目的地・江戸に着くまでに様々な関門が自来也を待ちうけている。その関門の内容は……来月から紹介していくのでそれまでのお楽しみだよ。

NEW GAME SPE 最新ゲームスペ

季節はそろそろ梅雨。雨が降って外で遊べないときは、やっぱり家の中でゲームするのが一番だね！ っつうわ





ハドソン/7月7日発売/5,800円

究極のハイパービジュアルシューティング！
超パワーアップで、破壊の快感を楽しもう！

R－TYPEに続く、ハドソンのシューティング第2弾！ それがこのガンヘッドだっ！

このゲームは、敵の激しい攻撃をショットとボム、アイテムで切り抜けるバリバリのシューティング！ しかも、ボムやショットのグラフィックが超ハデ！ 画面中を埋めつくすレーザーやウェーブ、敵を追跡するホーミングミサイルなどは、アーケードと比較してもひけを取らないデキだぞっ！

もちろん・プレイヤーの武装がすごけりゃ、敵の攻撃だって相当激しい。レーザーあり、5WAYあり、ホーミングミサイルありと、これでもかっ！ っていうくらい登場するのだ。

さらにウレシイことに、ゲームサウンドもアーケード並みのクオリティ。(特にドラム音が最高！）ぜひAVブースターで聞いて欲しいぜっ！

キミは、未知の大軍隊を相手に、4系統のショットと4種類の支援アイテム、そして5段変速のスピードアップ機能を駆使して戦うのだ！

地球の平和は、キミのテクニックにかかっているっ!!

GAME STORY

宇宙からの侵略者を倒せ！

カイロン5との壮絶な戦いから55年後、太陽系外より侵攻してきた戦略戦隊により、人類は再び重大な危機に直面した。地球防衛軍は、戦略戦隊を撃退するために、迎撃隊を出動させるが、迎撃隊は近づくだけでパイロットが正気を失い、全滅してしまった。

またも人類滅亡の危機が訪れようとしている！

そこで、人類は最後の切札としてカイロン5と戦ったガンヘッドを改造強化して出動させた。行け、ガンヘッド！ 戦略部隊を掃討せよ!!



▲7月22日より全国東宝系で公開される『ガンヘッド』。このメカが改造・強化されて、ゲームに登場するのだ。

ガンヘッドを使ったゲーム大会が夏休みに開催されるぞ!!

このガンヘッドを使ったゲーム大会を含んだ一大イベント『コロコロ・ハドソン ハイテク王国』が、今年夏休み、全国各地で開催されることが決定！ キミの腕を試すチャンスだぜっ!!

くわしいことは、次号で発表するぞ!!



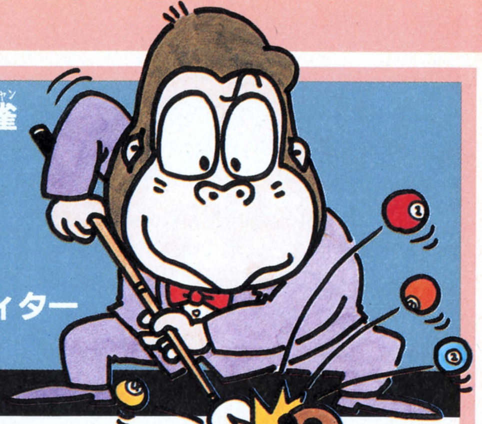
▶ゲーム大会では、このエリア3が使われる予定だ！

©1989 HUDSON SOFT. 1989© TOHO SUNRISE

CIAL シャル

PART 1

- ガンヘッド
- Mr.HELIの大冒険
- ファイナルラップ
- めぞん一刻
- ニンジャウォーリアーズ
- BREAK IN
- わいわい麻雀
- 弁慶外伝
- ロックオン
- 麻雀学園
- 竜の子ファイター



けで、今月もNEW GAME SPECIAL、どぉ〜んと行くぜっっ!!

ゲーセンマニアも 大満足の縦スクロールシューティング

■オーソドックスな基本操作

操作方法は極めてオーソドックスなもので、方向キーで、ガンヘッドを8方向にコントロールする。そしてショットはⅡボタン、ボムはⅠボタンを使用する。究極タイガーなんかと同じ操作なのだ。

方向キー＝ガンヘッドの操作（8方向に移動可能）。

Ⅱボタン＝ショット。押しっぱなしでも自動的に連射できる。もちろん、連射のあるコントローラーを使えばさらにラク！

Ⅰボタン＝ボムを発射する。ボムは強力だが、数に限りがあるので注意!



■自機の速度は、セレクトボタンで切り換え！

ガンヘッドのスピードは5段階あり、プレイヤーが任意に変えられる。

セレクトボタンを押すと2速、3速、4速、0速、1速、2速……と変化するんだ。

好きな速度で最後まで続けるもよし、情況によってスピードを変えてみるのもいいぞ。

速度表示

画面左上の▷が今のスピードを表しているぞ！

ショット ボム アイテム 3タイプの武器を使いわけろ！

ガンヘッドの武装は4種類のショットと4種類の攻撃支援アイテム、そしてボム。ショットとアイテムは各一種類ずつ持つことができる。また、ショットとアイテムは、レベルアップにより強力になっていくんだ。バリバリにパワーアップして敵をやっつけちゃえ！

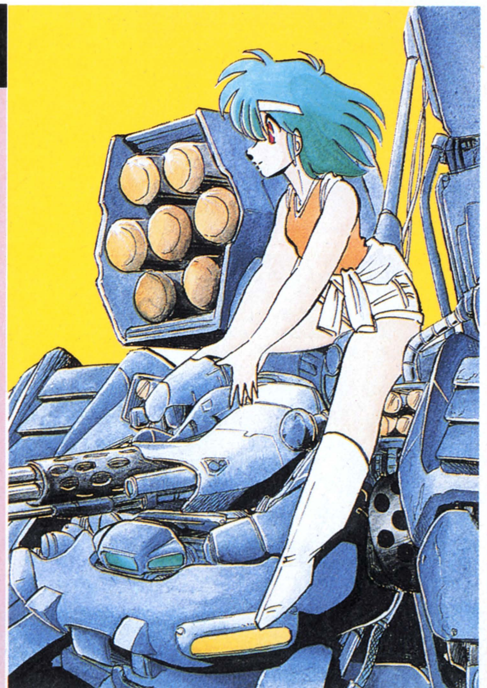
▲パワーアップすれば、思いっきり破壊が楽しめるのだっ！



ショット系 ショットは基本的に前方の敵を倒すための武器。5方向ショットや広い幅のウェーブ、強力なレーザーなどがある。ジェルを一定数取ればパワーアップ！

ボム ボムはガンヘッドの最後の切札だ。危なくなったらⅠボタンでボムを発射！ すると、敵が全滅！ ただし、対ボス用としてはあまり効果がない。

アイテム系 アイテムは攻撃補助の武器。ガンヘッドとともに攻撃をするマルチボディや敵を追尾するホーミングミサイルなどがある。連続して取ればパワーアップ！



パワーアップが ガンヘッドの醍醐味

さぁ、いよいよお待ちかねのパワーアップの説明といこう。ボムはアイテム使用中に別のアイテムを取ると追加される。また、ジェル以外のパワーアップを取ったときはガンヘッドは約2秒無敵になるんだ。そこらへんをよーく頭に入れておこう！

アイテムキャラ

1～4面では、ここに出ているようなキャラクターがアイテムを持っているのだ。



ハリヤー。色違いもある。 ハウス。壊すとアイテムだ。 セナ。1列倒すとアイテム。 タワー。エリア3に登場。

こうやってパワーアップするのだ!!

1 同じアイテムを取り続ける

同じ種類のアイテムを連続して取っていくと、1レベルずつパワーアップするぞ。



2 ジェルを集める

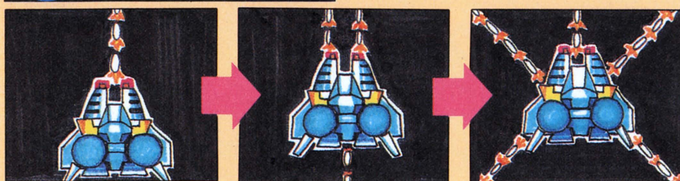
ジェルを集めるとショットのレベルがアップする！ たくさん集めて最強装備だ!!



ショット系

Ⅰ フォトン・ブラクター

スタート時に持っているノーマルなショット。2連装→後方発射→3WAY→5WAYとパワーアップしていく。



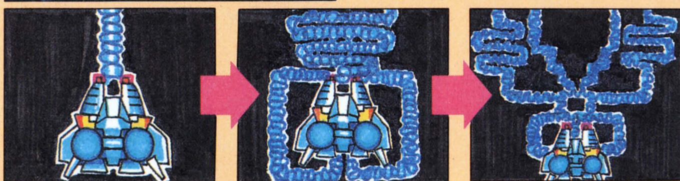
Ⅱ ディスラプト・ウェーブ

幅広のウェーブ。単発だがショットスピードが速い。ワインダー→貫通弾→2WAY→3WAYとパワーアップする。



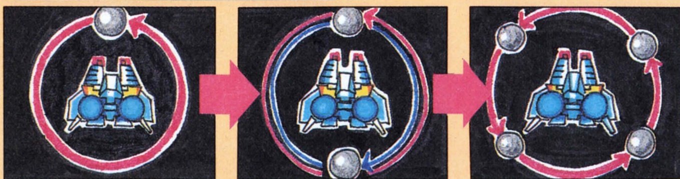
Ⅲ フィールド・サンダー

強力なレーザービーム。かなりの威力を持つ。1本→2本→3本→4本とパワーアップし、攻撃範囲も広がる。



Ⅳ リング・ブラスター

ノーマルショットの他、自機のまわりに鉄球が回転し、敵の攻撃を防ぐ。最大4個までつくが地上物は破壊できない。



アイテム系

F フル・ファイアー

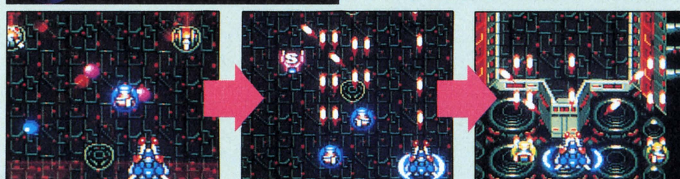
ショットパワーアップ。ショットがより攻撃力の高いスーパーショットになる。4種類ありⅠ～Ⅳに対応している。



Ⅰ敵に当たると破裂する強力なショット。 Ⅱ自機の後方から多数の貫通弾を発射！ Ⅲ敵を追尾するホーミングレーザー！ Ⅳ鉄球から強力な貫通弾を発射！

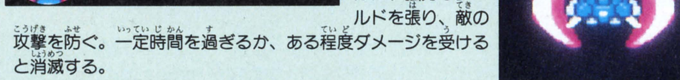
M マルチ・ボディ

ガンヘッドの支援機。2機までつけることができる。2機つけた状態でもう一度Mを取ると、一定時間敵や弾を体当たりで倒せるぞ！



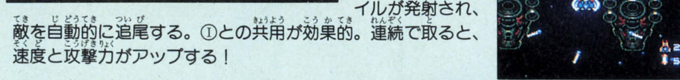
S シールド

通常のバリアのほかに、強力なシールドを張り、敵の攻撃を防ぐ。一定時間を過ぎるか、ある程度ダメージを受けると消滅する。



H ホーミング・ミサイル

自機から4発、もしくは8発のミサイルが発射され、敵を自動的に追尾する。Ⅰとの共用が効果的。連続で取ると、速度と攻撃力がアップする！



変化するアイテムもある

敵の出すアイテムの中には一定時間ごとに別のアイテムに変化するものがある。ショットを当てると一定時間止めることができる。



緑のハリヤーなどから出現。 アイテムを撃ち続けると…。 取ると空中キャラが全滅！

パワーアップすると青いバリアも装着!!

ショットレベルが2段階・5段階になると自機の横にバリアが装着。バリアに弾が当たると、ショットレベルは下がるけど、無傷でいられるんだ！



左は初期状態。無防備だね。 ショットが2段でバリアが付く。 5段階になると2重のバリアだ。

◆エリア1～4名場面大公開

ガンヘッドは、全部で9のエリアで構成されたゲーム。今月は、発売までまだ時間があるので、前半部分のハイライトシーンを紹介しよう。この後には、どんどん高難度になるエリアが待っているのだ。

AREA1

いきなりの高速スクロールでゲームスタート。この面は1面ということで、そんなに難しくはないけど、3門砲台から発射されるホーミングミサイル（横軸が自機に並ぶと、いきなり突っ込んでくる）には十分注意しよう。

また、中間要塞はフィールドサンダー等の強力な武器がいいぞ！



中間要塞は、ボム一発でも倒せるぞ！

◀コレが3連砲台。ミサイルを撃つ前に破壊しておきたい敵だぜ！

後半は、こういうミサイルも登場する。

ボス サンダー・ブレズ



左右のレーザー砲と中央の落下弾が武器。一定時間たつと、それぞれが分離して攻撃してくるので先に倒しておくこと！

AREA2

宇宙ステーションエリア。敵の戦闘機が発進して攻撃してくるが、弾は破壊できるからとくに心配はいらない。それよりも、柱についている砲台の弾のほうがコワイ。また、背景かと思った顔がいきなり攻撃してくるので注意しよう！

中ボス、ラブルはディスラプトウェーブを使うと倒しやすい。

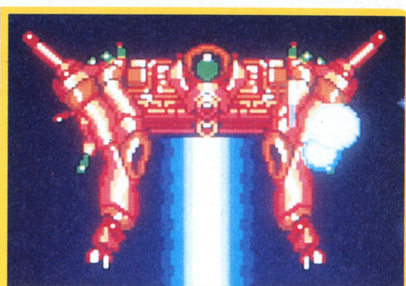


前半部では背景になっていたキャラが……。

ステージ途中のラブル。戦うときは、真下に行かないように。串刺しになるぞ！

後半ではいきなり動き出すのだ！

ボス ビッグ・ボルゴ



正面からの波動砲と破壊不能な機雷が攻撃手段。マルチボディーを上手に使えば安全にクリアできるぞ。

AREA3

この面がキャラバンで使用される面だ。ここは、やたら地上物が多いので、フィールドサンダーのような武器が有効。

気をつけてほしいのは、目玉のついた機雷（カタイ！）と、ジェルを出すタワーからの弾。また、タワーは高くなったときにこわすと、ジェルをたくさん出すぞ！



タワーは、伸びきったところで攻撃しよう！

◀高得点のキャラだが、とにかくカタイ。集中してやっつけようぜ！

ミサイルが、雨あられと降ってくるのだ。

ボス バジア・グレート



クモの化け物で、小グモを飛ばして攻撃してくる。攻撃を加えれば加えるほどスピードが上がるぞ！

AREA4

襲ってくるキャラのほとんどが脳みそという、不気味なエリア。カラフルな脳みそが襲ってくるのだが、色によって攻撃方法が異なるのだ。特に緑色の脳みそは分裂して自機におそいかかってくる手ごわいヤツだぜっ！

中間に出てくる目玉は、自機を追ってくるけどわりとカンタン。

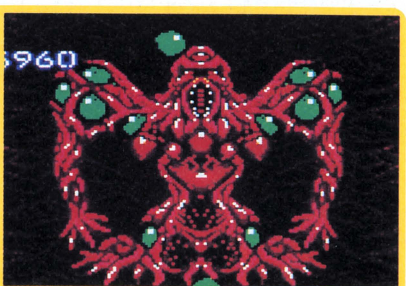


突然登場して爆発する脳。強敵だ！

この岩は、撃つと細かく砕け散る。破片にやられないようにしよう！

いきなり周囲を取りかこむキャラもいる。

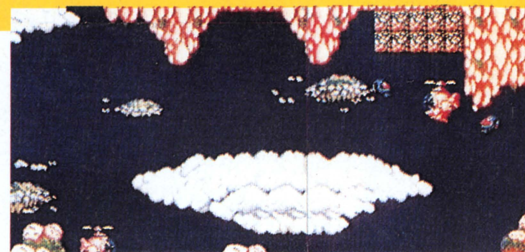
ボス クイーン・ブラウラ



落下弾をバシバシ落としてくるボス。各所にくっついている目が弱点だが、倒しても頭だけになっておそってくるのだ。



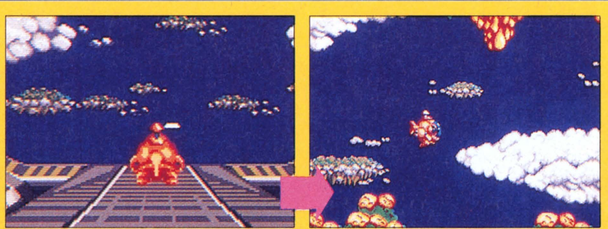
スタート



Mr.HELIの大冒険™

アイレム／発売日未定／価格未定

こんなにポップなシューティングは初めてだぜ！



アーケードのヒット作『Mr. HELIの大冒険』がPCエンジンにコミカルに登場。シューティングゲームのくせに、主人公がやたらとカワイイ。敵キャラだって負けないくらいのカワイさだぜ。

BUT！ところがである。そこにダマされると、とんでもないことに…。敵の攻撃は思ったよりも激しくシビアなのだっ！ 楽しいBGMに気を許していると、あっという間に敵の攻撃を受けてしまう。というところで、今月はステージ1の全マップをドカ〜ンと紹介してしまうのだ——っ！

ヘリの武器は3種類

"Mr. HELI"が最初に持っている武器は、次の3種類。敵や障害物によって、うまく使い分けなくっちゃね。

ショットガン

いちばんよく使うのがこのショットガン。ヘリは前にも後ろにも向けるから、何かと便利!?

ミサイル

上に向かってミサイル発射。天井から攻撃する敵や、障害物を壊したりするのに使う。

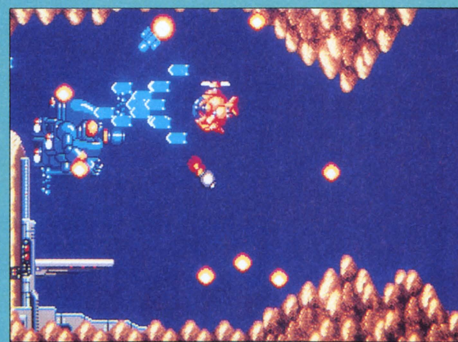
爆　弾

地上に降りると、ミサイルのかわりに爆弾が使えるようになる。地上の障害物を壊すとき使う。

ここに中ボスが待っているよん！

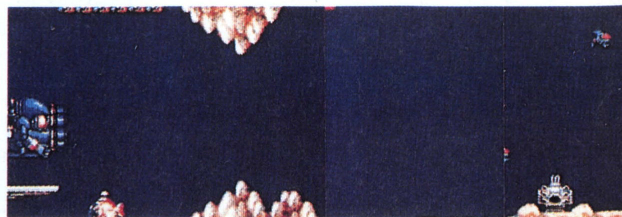
ついに出たか！ボスキャラめ！と思ったら、こいつは中ボス。ステージ1に出る、ビーンバッグだ！

中ボスといっても、なかなか手強い。ヤツの撃つミサイルは、障害物にぶつかると3方向に弾が拡がるんだからたまらないぜ。



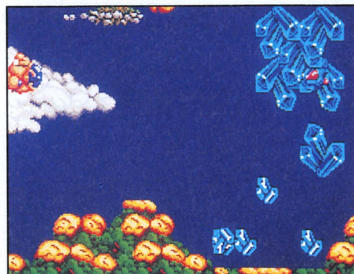
弾に当たったらたいへん！ 早く攻撃しないとやられちゃうよー。





ここから下まで強制スクロールなんだよほほん！

水晶がお金の役割をするぞ！



天井や地上のブロックを壊すと出てくる、きれいな水晶。これがこの星ではお金の役目をする。

小さいやつや、大きいやつなどいろいろあるけど、大きいほど金額が高いんだ。この水晶をたくさんためると、アイテムが買えるってしくみ。でも、どこに水晶が隠れているかは、ブロックを壊してみないとわからないぞ。



少しでも残さず水晶を取っておこう。お金をためなくちゃ。



わーい！ 大きな水晶が降ってきたぞーっ！

あーあ、落ちたらバラバラになっちゃった。

島がプカプカ

アイテムを買ってパワーアップだ！





お金をためると、アイテムが点滅して買えるようになるぞ！

水晶を取って、お金がある程度たまったら、アイテムを買おう！ えっ、ショップはどこにあるのかって？そんなものはありませーん(ヒド〰〰イ！)。というか、アイテムも水晶と同じようにブロックの中に隠れているんだ。だから、ブロックを壊してほしいアイテムを探し出すことになるわけだ。

アイテムは、そのアイテムを買えるだけのお金がないと、点滅しないんだ。ほしいアイテムを見つけても、お金が足りないとつらいよね。だから、ムダ使いせずに必要なアイテムだけ手に入れていかないとダメ。

まず、水晶をもらさずにたくさん取ることが第一条件だよ。撃つと水晶を出す、"金ヘリ"っていう、金持ちの敵もいる。

こんなに強くなる！



岩がボコボコ

中ボスを倒すと迷宮が待っている!!



前ページのマップを見てもわかるように、このゲームはタテスクロール、ヨコスクロールがバランスよく構成されている。のんびり構えていると、突然、下に向かって強制スクロールしちゃうし、島がグルグル動きまわる。

また横スクロールにもどったと思ったら、こんどは奥に中ボスが構えているんだ。この中ボスを倒すと、写真のようなタテスクロールの迷宮に突入。この先に大ボスが待っているのだ。

この"Mr.HELI"って、プレイするたびにもういちどチャレンジするぞーって気持ちになってしまう。敵にやられてしまってクヤシイから、「クソー、今度こそ倒してやる」と思うのはもちろんだけどね。でも、それ以上に「今度はあそこにあるミサイルを買って、次のところでバリアを装備すれば、完ペキだぜ！」なーんて考えてしまうわけだ。



迷宮に入ると、最初はこんなまっ暗闇だぞ！



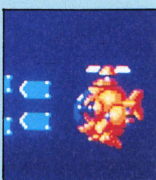
アイテムは全部で6種類あるぞ！



パワーアップアイテムは、次の6種類。武器のショットガン、ミサイル、爆弾は続けて取ると3段階までパワーアップ！　連射になったり、誘導弾が発射できたり、すごいぞ！　すべて装備すればボスだって恐くないぜ！

ショットガン





3段階までパワーアップすると、弾丸が5連射になる。

エネルギータンク





エネルギーが3目盛増えるものと満タンになるものがある。

ミサイル

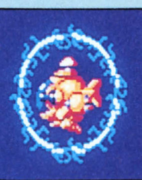




2段階以上になると、誘導弾が発射できるようになる。

バリア





プレイヤーのまわりにバリアができるアイテム。

爆弾





爆弾が5連発になったり、爆破の範囲がひろがったりする。

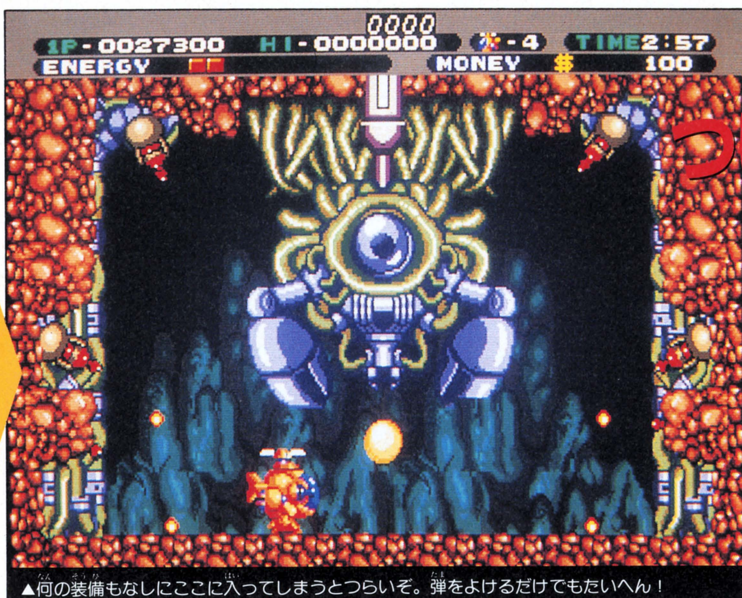
なまず





画面内のブロックを一瞬にして破壊してしまうアイテム。

うひゃあ！たいへん！ ついにボスとの戦いだあ！



▲何の装備もなしにここに入ってしまうとつらいぞ。弾をよけるだけでもたいへん！

迷宮をぬけると、そこはボスの部屋。ドビャ〜〜〜っと驚くほど巨大なボスが登場！ ステージ1のボスはシュリンパス。

天井から現われ、左右のハサミからオレンジ色の弾を落としてくる。おまけに壁にへばりついた敵も攻撃してくる。本当に倒せるのだろうか…。

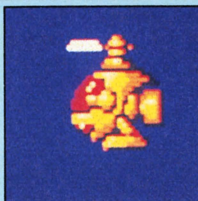


ボスとの戦闘シーンでは、BGMも急に緊迫した音になる。OH！ GOD!!

ステージ1に登場する 敵キャラ大公開！

金ヘリ

黒ヘリに混じって登場する金ヘリ。水晶をたくさん持っている。

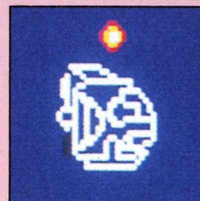




撃つと水晶がポンポン出るぞ。

忍ヘリ

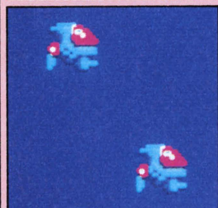
主人公が持ってる装備を奪っていく、いや〜なやつなんだ。





装備を吸収するとピンクに！

チビクロ



小さくても、まとめて攻撃してくるから、けっこうつらい。

ヘリタンク



砲台を主人公に向け、ミサイルを撃ってくる。かなり手強い敵だ。

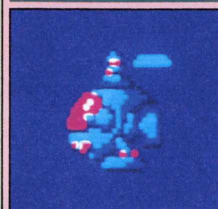
砲台



岩につき、主人公に向かって弾を撃ってくる砲台。

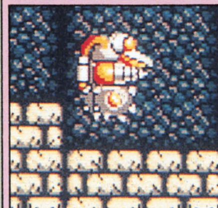
何ともユニークな敵たちではありませんか。主人公がヘリコプターなら、相手もヘリ。手足までついちゃって、どうもニクめませんね。ちなみにこいつらがステージ1で出会う敵です。

黒ヘリ



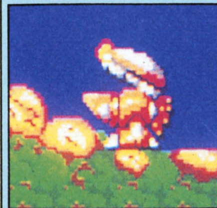
主人公に似た、メインの敵がこのヘリ。岩からスーッと現われる。

モグラタンク



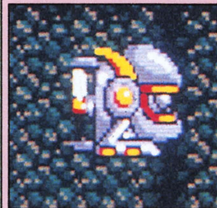
迷宮エリアで登場するモグラタンク。動きが速い。

トートー



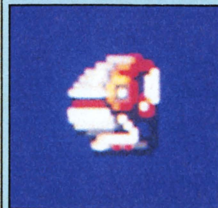
天井や地上にいて、近づくと口をあけ、弾をたくさんバラまく。

警備ヘリ



迷宮エリアで敵の侵入を偵察している、警備用のヘリ。

パトロールヘリ



どこからともなく出現し、主人公をしつこく追いかけてくる。

※画面は開発中のものです。



超人気ゲームがまたPCに登場するぞ!

FINAL LAP TWIN





ナムコ/発売日未定/価格未定

アーケードでロングヒットを続ける『ファイナルラップ』が、PC版で『ファイナルラップツイン』として誕生! 上下2分割画面で2人同時プレイができる。走りもコース設定も本物に近い本格派だぞ!

3つのゲームモードから選んでプレイ!



1PLAYER
F3000 GP / F-1 GP
TEST / TEST

2PLAYERS
F3000 GP / F-1 GP
MATCH / MATCH

QUEST
START
CONTINUE

F3000GPか、F1GPかを選ぶのもこの画面のときだ。

1PLAYERモード、2PLAYERモード、クエストモードの3種類から選べる。1Pのときは、コンピュータとGPレースを競うことになるんだ。

F1GP

F-1 HEAT 1
JAPAN 1
COURSE RECORD
0'47"84



AUTO V10 600 PS / AUTO V12 700 PS



MANUAL V10 680 PS / MANUAL V12 720 PS

4車種からマシンを選択。F1GPでは16戦を戦いぬかなければならない。

F3000GP

F3000 HEAT 1
FRANCE
COURSE RECORD
0'43"63



AUTO V8 500 PS / AUTO V10 520 PS



MANUAL V8 500 PS / MANUAL V10 580 PS



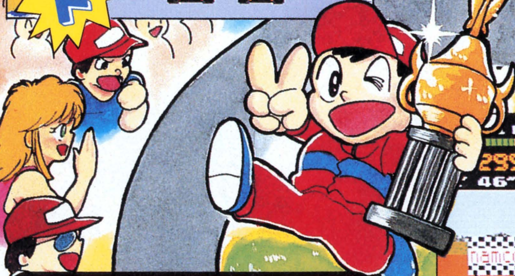


F3000GPは全8戦。初戦は"フランスコース"だ。

迫熱のF1体験が始まるぜ!



ちょっと見たところFC版と同じに見えるけど、実際にプレイしてみると、かなり操作性もよくなってるぞ! コース幅やコースの長さに対するスピード設定や、ライン取りなんかも、すごくリアルだ。もちろん、先行して走ってるマシンよりも、追いかけるマシンの方が少し速く走ることができるっていうのはそのまま生かされてる。熱いF1レースが体験できる、期待のソフトだぜっ!



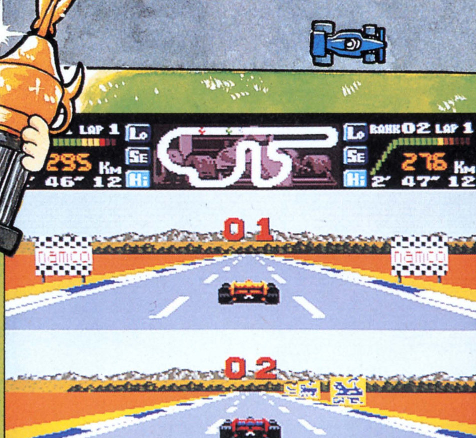
Dポイントで優勝を競う!

レース終了後、6位以内に入賞した選手には、ドライバーズポイントが与えられる。1位は9ポイント、2位は6ポイントというぐあい。全レースのトータルで優勝を競うわけ。

F-1
HEAT 1 RESULT

RANK	DRIVER	POINT
1	NAMCOT	9
2	ZENNA	6
3	FROST	4
4	NANSEL	3
5	NAKAJIME	2
6	MANNINI	1

TRY NEXT HEAT



1Pでは全レースに入賞することが条件だ

2Pモードだと2人とも入賞しなくても、次レースに出場できるけど、1Pモードの場合、入賞できなければゲームオーバーだ。

クエストモード

スポ根風RPGのおまけつき！



ここは旅立ちの町、"ペップノーユ"。

ショップ

町にあるショップでパーツをそろえる。



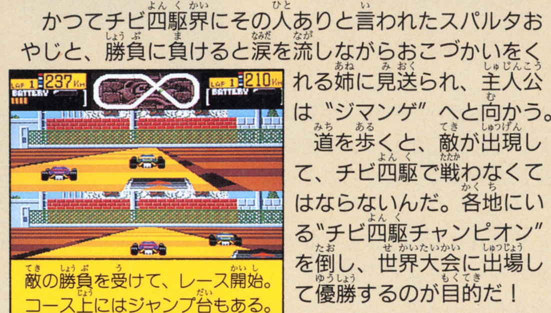
物語の舞台となる国"ジマンゲ"。

『プロテニスワールドコート』にもあった"クエストモード"が『ファイナルラップツイン』にも入って、楽しさ倍増！

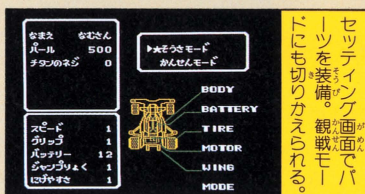
小さいころからチビ四駆の星をめざした息子と父のクサ～イ(!?)物語。主人公はチビ四駆の世界チャンピオンになるため、武者修業へ旅立つのだった。

かつてチビ四駆界にその人ありと言われたスパルタおやじと、勝負に負けると涙を流しながらおこづかいをくれる姉に見送られ、主人公は"ジマンゲ"へと向かう。

道を歩くと、敵が出現して、チビ四駆で戦わなくてはならないんだ。各地にいる"チビ四駆チャンピオン"を倒し、世界大会に出場して優勝するのが目的だ！



敵の勝負を受けて、レース開始。コース上にはジャンプ台もある。



セッティング画面でパーツを装備。観戦モードにも切りかえられる。

チビ四駆の星になってみせるぜっ！

かったぞぉーーーっ！
おやじぃーーっ！
と なむさんは こころのなかで
さけんでいたっ！

マシン位置がレーダーでわかる

スタート直後や、順位が変わったりしたときは、リアルタイムで順位が表示される。追いかけたり追いぬかれたりのスリルがたまらないぜ！

画面の上部にはコース全景が表示されていて、2台のマシンがレーダー的に表示される。レースを観戦している人も、思わず熱くなるぞ！

死ぬほど熱くなるバトルレース！

6位以内を走ると順位が赤色で表示

入賞圏の6位以内に入ると、順位表示が赤色に変わる。このまま追いぬかれずにドライバーズポイントをかせぎたいところだね。

デッドヒートの連続!!

F1GPの"JAPAN3コース"。入賞めざしてデッドヒート！

F3000GPの第1戦。秒単位で順位が入れかわる、緊迫の一瞬！



るーみっくファン待望のPCエンジン版の響子さんがいよいよ登場するよん！



五代裕作になりきってプレイしよう！

雑誌連載もTVアニメも、だいぶ前に終わったにもかかわらず、相変わらず人気の高い『めぞん一刻』。読者からも、毎月「早くPCエンジンで遊びたいっ！」「響子さんはまだか？」と、期待と催促の声が次々に寄せられていたんだよね。

ところでこのゲームは、キミが、主人公の五代裕作になってプレイするアドベンチャー。主人公を始め、登場人物の行動パターンをよく理解してプレイすることがこのゲームの鍵なのだ！（原作を知らない人は、次のページの下のコラムを見てね！）

さて、それではいよいよ、期待のめぞんの大紹介にいくぜっっ！

GAME STORY

響子さんの秘密の写真とは？



キミが演じる主人公は、一刻館に住むちょっと貧乏で頼りない大学生・五代裕作。

最近キミがひたすら思いを寄せている管理人さんの様子が、そわそわしててどうもヘン。どうやら、秘密の写真をどこかに落っことしてしまったらしいのだ。

キミは、愛しい人のヒミツの写真がどんなものかを調べるために、行動を起こすことにしたのだが…。

ゲームはコマンド選択式のアドベンチャー



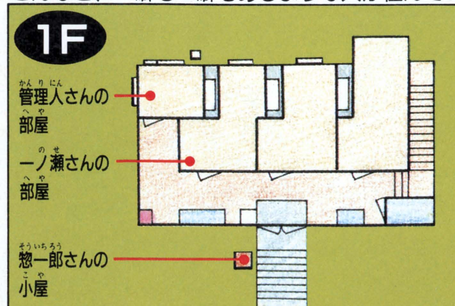
このゲームは、コマンド選択式のアドベンチャー。でも、よくあるように、順にコマンドを試して行けば解けるようなアドベンチャーじゃないぞ。いろんな場所で、自分の目的や登場人物の性格に合ったコマンドを選ぶことが大事。中には選んじゃいけないコマンドも出てくるぞ！

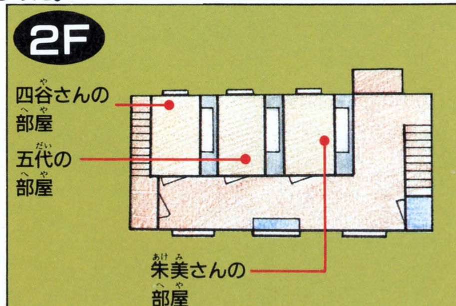


これが一刻館だ!!



ゲームの中心になるのが、五代や管理人さんが住んでいるこの『一刻館』。ここには、管理人室のほかに6部屋あり、四谷さんや一ノ瀬のおばさんなど、一癖も二癖もあるような人が住んでいるのだ。







▶えー、このイラストは読者サービスね。実際のゲームには、（残念ながら）こういうシーンは出てきません。

©高橋留美子／小学館、キティ、フジテレビ、マイクロキャビン

主な登場人物紹介!!

右の10人以外にも、まだまだいろんな人が出てくるよ！

五代裕作

ゲームの主人公。管理人さんに思いを寄せているわりにGFがいたりして、ちょっと優柔不断。

音無響子

一刻館の管理人をしている。この若さですでに未亡人。五代と三鷹からいい寄られている。

四谷

4号室に住んでいるが、職業や年齢などは一切謎に包まれている。のぞきやたかりを趣味にしている。

六本木朱美

6号室の住人。スナック茶々丸に勤めている。一刻館の中では常にネグリジェ姿なのだ。

一ノ瀬のおばさん

人のことにすぐ首を突っ込む。無類の酒好きで、酒を渡すとすぐに宴会になってしまう。1号室に住む。

七尾こずえ

五代のガールフレンド。やたら無邪気で元気。ときには、積極的に五代に迫ったりもするのだ。

坂本

予備校時代からの五代の友人。やっぱり、困ったときに頼りになるのって、友達だよね。

一ノ瀬賢太郎

一ノ瀬のおばさんの息子。小学生だが、やっぱり一刻館の住人。わりとちゃっかりしているのだ。

音無郁子

管理人さんの姪にあたる中学生。五代になついていて、家庭教師をしてもらっている。

三鷹

スポーツ万能で、おまけに金持ち。管理人さんにいい寄っている五代のライバル。犬が大嫌い！

ゲーム場面をちょっとだけ紹介!!

このゲームはアドベンチャーだし、発売まではまだちょっと間があるし。まさか、今からストーリーや攻略法やるわけにもいかないし……。ということで、今月は、ゲーム中に登場する場面をちょっとだけ見せることにしたぞ。これだけでも、かなりゲームの雰囲気がわかるんじゃないかな？

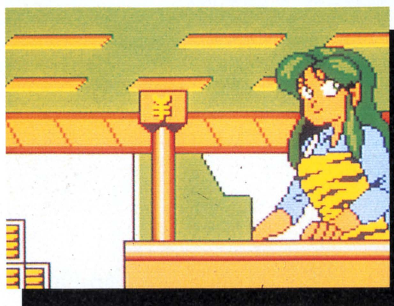

◀これぞ一刻館名物の大宴会。理由はなくとも、酒があればすぐに始まるのだ！


◀押入の中でのぞきを楽しむ四谷さん。穴の向こうには何がっっ!?


▶いっつもこんな格好でウロウロしている朱美さん。目の保養にはなるけどね。


▶朱美さんが勤めているスナック茶々丸。ここのマスターって結構いい人なんだよね！


◀響子さんのご機嫌をそこねると、こんなことにも…。めげずに頑張ろう！


◀一刻館近くのスーパー。店員さんはどっかで見たような？（しらじらしい）


▶こずえちゃんの家。ここには来なきゃならないんだけど、抜け出すのが大変。まあ、落ち着いて行動しようね！

気になるコンティニューはパスワード方式!!

アドベンチャーで気になるのがコンティニューなんだけど、めぞんではパスワード方式になるんだ。パスワードは、一刻館のトイレに入ると見ることができるんだぜ！

めぞん一刻
▶ようをたす
トイレをでる
カナヅチをとります。
ドンドン。ガチャッ。
トイレのドアをあけます。

めぞん一刻を知らない人は…

さて、ここまでゲームを紹介してきたけど、「めぞんってよく知らないから、人間関係がわからないよーん」っていう人もいるだろう。そんなキミは、ゲームが発売されるまでに、単行本を読んでおくといいぞ！



ビッグスピリッツコミック 1～15巻

最新ゲームスペシャル■Part.1

THE NINJAWARRIORS

ニンジャウォーリアーズ

タイトー／6月30日発売／6200円





発売まであと1ヶ月のニンジャウォーリアーズ。今月はROUND1で基本を紹介!!

アクションゲーム好き期待の的、『ニンジャウォーリアーズ』。ゲーセンで燃えまくった人なんかは、あと一ヶ月後の発売を待ちきれないんじゃないかな?

さて、今月はラウンド1を通して、基本的な攻略ポイントを紹介するぞ。

このゲームをクリアするための最大のコツは、いかにして少ないダメージで進んで行くかっていうこと。特に弾丸や火災、敵の手裏剣なんかには、絶対に当らないようにに心がけることが大事なんだ。こういうのに当たっちゃうとプレイヤーの装甲がはがれてしまい、そこに再び攻撃を受けると、通常の2倍のダメージになるからね。

ヤバイ敵は、早めにやっつけるようにして行こう!



▲基本的には、こうやって苦無で防御の姿勢をとりながら進んで行くようにするとやられにくいぞ!

ROUND1の敵キャラ

アーミーナイフ(緑)



ナイフで攻撃。飛び蹴りで攻撃してくるものもいる。
攻撃力・ナイフ8、ケリ4、体当り1
耐久力・苦無1、手裏剣2

アーミーナイフ(青)



右上のほうから飛び降りてくる。耐久力は、緑の2倍。
攻撃力・ナイフ8、ケリ4、体当り1
耐久力・苦無2、手裏剣4

アーミーマシンガン



プレイヤーに近付くと弾を撃つ。先の面では、青いのも出てくる。
攻撃力・弾16、体当り1
耐久力・苦無1、手裏剣2

土蜘蛛



素早く動き、鉄の爪で攻撃する。手裏剣はほとんど防御される。
攻撃力・鉄爪8、体当り3
耐久力・苦無5、手裏剣10

スナイパー



建物の影から出現し弾を撃つ。近付くと出てこなくなる。
攻撃力・ライフル16
耐久力・苦無1、手裏剣1

くの一



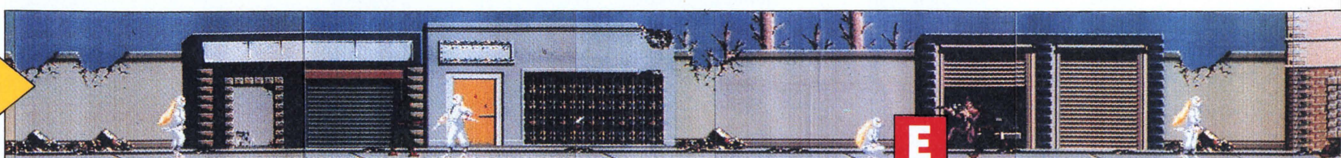
ラウンド1のボス。離れると手裏剣で、近付くと剣で攻撃する。
攻撃力・剣10、手裏剣8、体当り4
耐久力・苦無5、手裏剣10

ROUND1 MAP

このラウンドぐらいは、装甲をはがされないようにして進もう!







©TAITO CORP.

ROUND 1は こんなところがポイント！

ラウンド1でポイントになるのはこの6ヵ所。ここで使った技は、この先も重要なので、必ずマスターするようにしよう！

A アーミーナイフは早めに倒そう!!

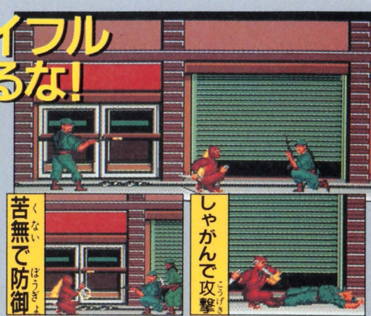
最初はザコキャラのアーミーナイフがぞろぞろ出てくる。こいつら自体はたいしたことないんだけど、アーミーライフルなんかと一緒になるとちょっと面倒なのだ！ なるべく早めに倒すようにしたほうがいいよ。



◀苦無をぶんぶん振り回してれば、簡単にやっつけられるぜっ！

B アーミーライフルにはやられるな!

アーミーライフルの弾丸を浴びると、装甲がはがれてしまう。特に前後に2人出てきたときは要注意。敵の弾は苦無で防御し、しゃがんで手裏剣を投げて速攻で倒すのがいいだろう。弾丸は、手裏剣を投げても防御できるぞ！



C 回転ジャンプで後ろにまわり込め!

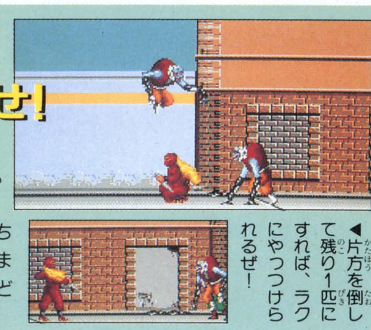
土蜘蛛は、両手の鉄の爪でこちらの攻撃を防御してしまうので、回転ジャンプで後ろ側に回り込み、苦無でザクザク切りつけるのがいいぞ。コイツは動きが素早いので、敵の動きに合わせて即座に対応できるようにすることが大事だ！



◀こうやってうまく回り込んで攻撃だ！

D まず片方を集中して倒せ!

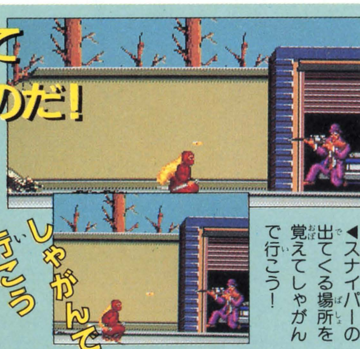
さっきは1匹だったけど、ここでは、2匹同時に土蜘蛛が出現する。2匹に挟まれちゃうとキビシイので、1匹のときの要領で、まずどちらか片方を優先してやっつけてしまおう。残り1匹になれば、それほど難しくないからね。



◀片方を倒して残り1匹にすれば、ラクにやっつけられるぜ！

E 場所を覚えてすぐに倒すのだ!

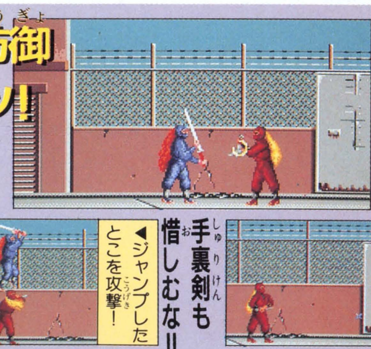
スナイパーは、プレイヤーが近寄ると突然現れ、ライフルを乱射。このラウンドでは、近くまで行くと引っこんでしまうので、しゃがんで手裏剣で倒すか、そのまま通り過ぎてしまうかしよう。くれぐれも、出てくる場所を忘れて、弾を浴びたりしないように！



◀スナイパーの出てくる場所を覚えてしゃがんで行こう！

F しゃがんで防御の姿勢がコツ!

くの一と戦うときは、苦無で防御しながらしゃがんで、敵がジャンプしたところを切りつけるようにしよう。へたに立ち上がったり、ジャンプしたりすると、大ダメージを受けるぞ。



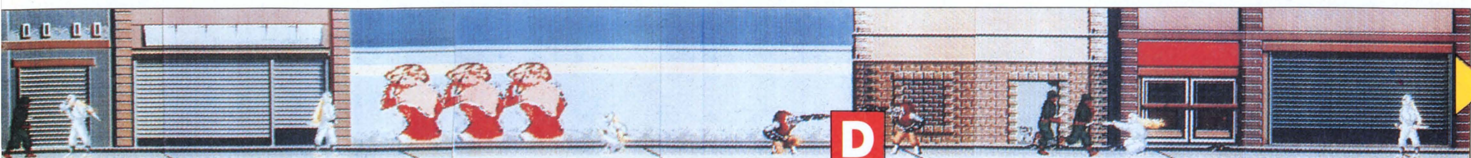
ジャンプ中に攻撃!!

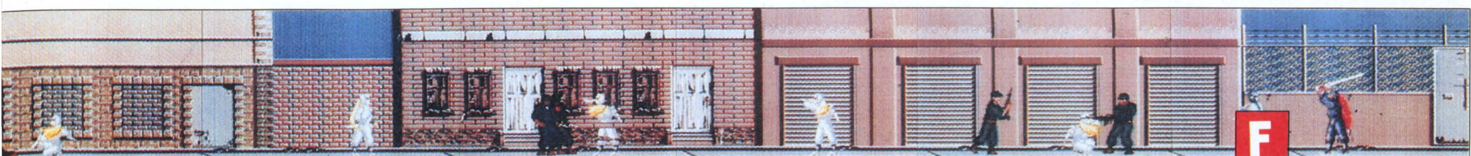
◀ジャンプしたとこを攻撃！

手裏剣も惜しむな!!

◀手裏剣もガンガン使おうぜ！









ナグザット／8月発売予定／予価5500円



BREAK IN

数々の充実した機能を満載して、ビリヤードのゲームがPCエンジンに初登場。本物に勝るほどの緻密なプレイ感覚を、見事に実現しているぞ。これはまさに、シミュレーション・ビリヤードだっ！



本格派!! 6種類のゲームバリエーション

ナインボール

「ハスラー2」でお馴染みの人気ゲーム。9個の球を使い、①から順に落としていく。最終的に⑨を落とした人が勝ち。

エイトボール

①〜⑦をローボール、⑨〜⑮をハイボールと設定し、自分の持ち球を全部落としたあとに⑧を落とせば勝ち。

ローテーション

全部の球を使い、①から順に落としていく。番号と同じ得点が与えられ、最初に設定した点数に達したほうが勝ち。

カットゲーム

①〜⑤をロー、⑥〜⑩をミドル、⑪⑮をハイボールと設定し、自分以外の球を狙う。持球が最後に残った人が勝ち。

四ツ球

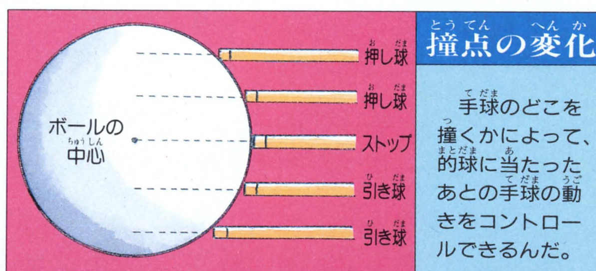
手球（白）を、白・赤・赤のうち2つ以上に当てれば得点になる。最初に設定した点数に先に達した人が勝ち。

ボーラード

10個の球を使いボーリングと同様に得点をつけていく。どの球を狙ってもいいが、ポケットを指定しなければならない。

今回は初めてプレイする人のための基礎編だ!!

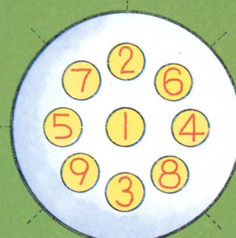
ビリヤードの魅力は、なんといっても、ダイナミックかつ華麗なテクニックだ。だけど、最初っからそんなにカッコよくキメるなんて、できっこないよね。何事も基本ができないと、いくらやってもなかなか上手くならないでしょ。ビリヤードは特に基本が大切なゲームだから、最初にキッチリと理論を叩き込んで、何度も何度も練習することが、早く上手になれる秘訣だと思うんだ。今回は、基本中の基本、球の狙い方について徹底研究してみよう。



撞点の変化

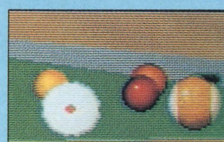
手球のどこを撞くかによって、的球に当たったあとの手球の動きをコントロールできるんだ。

手玉の撞点

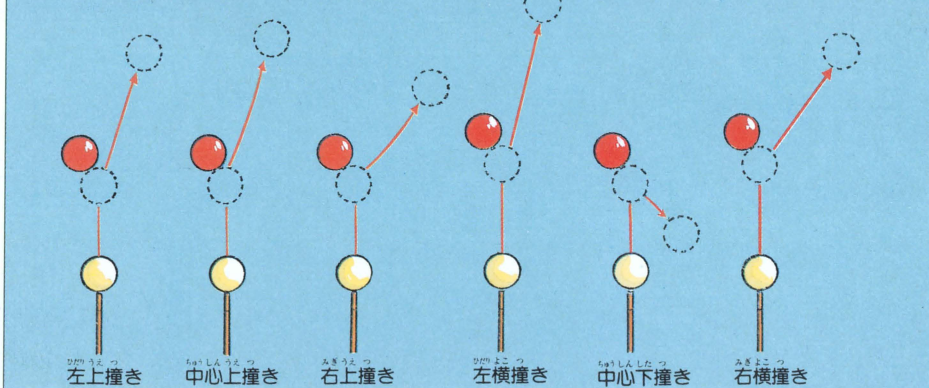


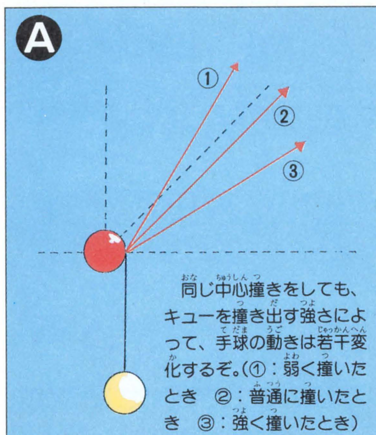
①中心撞き
②中心上撞き（押し球）
③中心下撞き（引き球）
④右横撞き（右ひねり）
⑤左横撞き（左ひねり）
⑥右上撞き（右ひねり押し球）
⑦左上撞き（左ひねり押し球）
⑧右下撞き（右ひねり引き球）
⑨左下撞き（左ひねり引き球）

撞点の違いによる手玉の変化



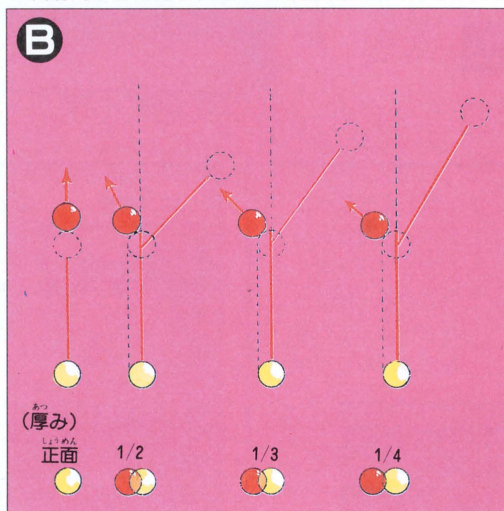
上の図のように撞くと、的球に当たったあとの手球の動きは、このような挙動をするんだ。四ツ球をやり込むと、この動きがわかりやすい。練習してみよう。



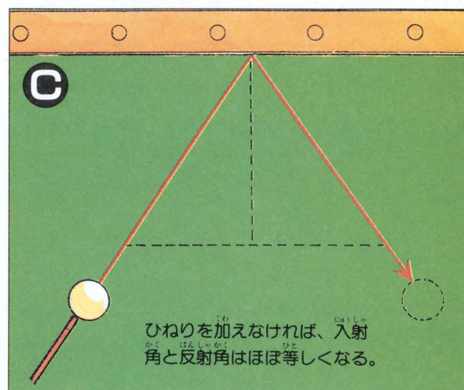


厚みを把握すれば怖いものなし

手球の動きも大切だけど、狙い方がまずけりゃ何にもならないよね。そこでⒷ図を見てほしい。これは、全て中心撞きで撞いた場合の、厚みと角度の関係だ。ただし、撞く強さによっても変化するからね（Ⓐ図）。また、クッションを使う場合は、Ⓒ図のように入射角と反射角はほぼ等しいという理論を頭に入れておこう。

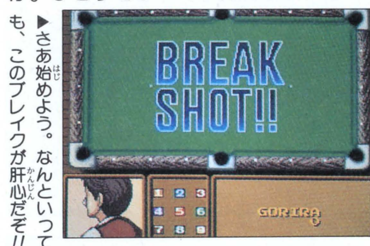






ちょっと試してみよう!

さて、ひととおり狙い方を覚えたところで、実際にプレイしてみようじゃないか。ひとりでじっくり練習しようぜっ！



▶さあ始めよう。なんといっても、このブレイクが肝心だぞ!!

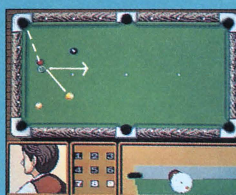
常にあとのことを考えながら撞こう!



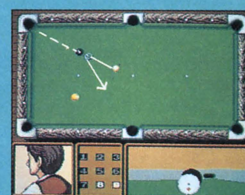
▲ブレイクは、斜め位置から押し球で強く撞こう!!



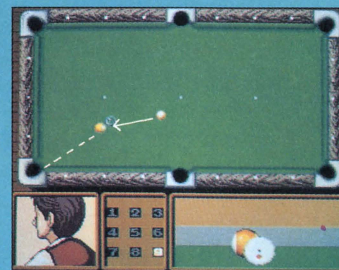
▲左に少し流せば、③が撞やすい位置へ。



▲右へ流して、⑧のベストショットの位置へ楽にもっていける。



▲まっすぐ引いてくれば、⑨のベストの位置だ。でも慎重に!!



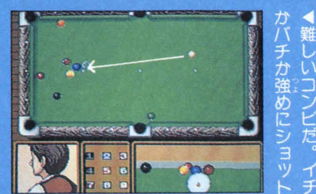
◀あとはこいつを入れるだけ。でも、ヘタに撞くと右コーナーへスクラッチする恐れもある。弱く撞こう。



◀左引ききみで撞けば、次の②が撞きやすい位置へ転がるぞ。



▶バンクで狙い、少し引いて⑤と⑥の近くにもっていこう。



◀難しいコンビだ。イチかバチか強めにショット。

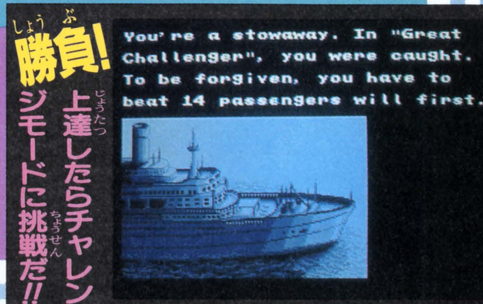


▶右下へほんの少し引いてみよう。



◀今度は強めに引いて、⑦に近づけるんだ。

勝負! 上達したらチャレンジモードに挑戦だ!!





最新ゲームスペシャル ■Part.1

わいわい麻雀 ゆかいな雀友たち

ビデオシステム／6月発売予定／予価5800円 

個性的な雀友を相手に戦う、2人打ち麻雀。メッセージやキャラの表情も、ユニークで楽しい!!

今回は各雀友たちの個性を分析するぜっ!!

初級グループ

この6人の中には、世間でよく言われる"タコ"もいる。初心者の練習にぴったりの雀友たちだ。

アイドル 仲ノ森明奈

血液型	A型
年令	23才
出身地	東京
好きな役	リーチ

はっきり言って弱い。とにかくなかずにリーチをかけるのみ、後はひたすら待っている。役をよく知らない。

ドボン
フンだ。どーせ、下手ですよーだ。
PLAYER 52500 JAN-VU -2500

17300 リーチ 1 ドラ 2 PLAYER 31700 四十符 3飜 5200点

◀役はリーチしか知らないシロウトなのだ。

◀スタイルはバツグンだけど性格が悪いのだ。

婦人警官 東山京子

血液型	A型
年令	24才
出身地	京都
好きな役	混一色

時として、混一色を狙ってくるが、清一色風、多面待ちになると、待ち牌が分からなくなり、フリテンする。

まぁ～。ひど～い。ひどすぎるわ。

25000 翻牌 1 PLAYER 25000 三十符 1飜 1500点

◀彼女は、基本的な役しか作れないのだ。

◀麻雀の知識は、ほんの少ししかないらしい。

芸術家 岡山太郎

血液型	AB型
年令	62才
出身地	岡山
好きな役	国士無双

職業が芸術家だけあって、訳の分からないヤツ。相手のヤマをムシして決め打ちし、意外な役をつくる。

ドボン
負けることもアートに必要なの！
PLAYER 71300 JAN-VU -21300

25000 翻牌 1 PLAYER 25000 五十符 1飜 1700点

◀時として、とんでもないタコになるのだ。

◀とにかく、よく理解できない人物なのだ。

シスター エリザベス小林

血液型	O型
年令	21才
出身地	長崎
好きな役	三元牌

とにかく守りに徹している。相手がリーチをかけると、オリまくる。テンパってもリーチをかけない。

あなた神を冒とくしたわね。

6800 翻牌 3 PLAYER 43200 四十符 3飜 5200点

◀あまりに消極的な麻雀で、調子が狂うほど。

◀彼女には、全能の神がついているハズ…。

野球選手 長島順也

血液型	O型
年令	23才
出身地	横浜
好きな役	リーチ一発

役作りを、全くといっていいほどしない。

あくまでも、リーチ一発であがろうとしてくるぞ！

ちきしょー。きっと見ていろ俺だって。
PLAYER 30600 JAN-VU 19400

36000 リーチ 1 PLAYER 13000 四十符 1飜 2000点

◀ものすごくザツで、オオアジな麻雀をする。

◀勝ちたいなら、もっと練習するなりしてね。

F1レーサー アリヤン・ストプロ

血液型	B型
年令	32才
出身地	フランス
好きな役	対々和

対々和を得意としていて、よくポンする。あくまでも、絶妙で美しい牌運びを信条としている。

ドボン
アンラッキーダッタダケヨ。
PLAYER 51400 JAN-VU -1400

25000 翻牌 2 対々和 2 PLAYER 25000 満貫 4飜 8000点

◀得意の対々和。調子にのると強敵なのだ。

◀カレはプライドがものすごく高いのだ。

中級グループ

抜け目なくあがる気の抜けないヤツら。けっこう強い!!

タレント　田ケ森一良

血液型	B型
年令	41才
出身地	福岡
好きな役	一気通貫

一気通貫を得意としている。混一色、清一色、平和などを組み合わせて、いきなりデカイ手を作るぞ！

翻牌 一気通貫 混一色 ドラ 1 1 2 2
5200
PLAYER 44800
ハネ満 12000点 6翻

◀ちょっとのスキに得意の一気通貫だ!!

ドボン
ギョエエ！んな、アホな！
PLAYER 62300 JAN-YU -12300

◀少しの事でも、大騒ぎするヒトなのだ。

教育者　石ノ坂浩二

血液型	O型
年令	42才
出身地	神奈川
好きな役	一色系の役

一色系統の役を好み、インテリで比較的おとなしい麻雀をする。しかし、洞察力がありヨミがするどい！

リーチ 門前自摸 清一色 ドラ 1 1 6 1
17300
PLAYER 31700
倍満 16000点 9翻

◀腕そのものより、ヨミの鋭さがすごい!!

ドボン
負けた負けた。ではがんばって。
PLAYER 26600 JAN-YU 23400

◀いつでも冷静さを失わない人物なのだ。

OL　一ツ橋三華子

血液型	O型
年令	27才
出身地	北海道
好きな役	七対子

いろいろと生意気なことを言うが、クセのない麻雀をする。
七対子を得意としている。

七対子 ドラ 2 2
25000
PLAYER 25000
満貫 8000点 4翻

◀そこそこの腕。コンスタントに実力発揮。

ドボン
ったく、時間のロスだわ。
PLAYER -9400 JAN-YU

◀ハイミスなので、性格はよくないのだ。

政治家　竹下総司

血液型	AB型
年令	58才
出身地	島根
好きな役	混老頭

かなりの経験を積んでいるらしく強い。政治家らしいズルさもあり、老頭牌を含む役を好んでつくる。

リーチ 門前自摸 混全帯么 1 1 2
20400
PLAYER 28600
満貫 8000点 4翻

◀地味だが、経験が豊富らしく強いのだ。

ドボン
その問題に関しては、えー。あー。
PLAYER 49700 JAN-YU 300

◀コスい性格が、麻雀にもよく出ているぞ!!

上級グループ

この2人はめちゃくちゃ強い。根性入れて対戦しよう!!

司会者　久留米宏

血液型	A型
年令	37才
出身地	東京
好きな役	門前での役

決してなかない麻雀をモットーとしている。
テンパってもリーチせず、門前の役を好んでいる。

一盃口 1
9800
PLAYER 39200
四十符 1300点 1翻

◀リーチはめったにかけて来ないぞ!!

ドボン
それでは、また明日夜10時に！
PLAYER 51300 JAN-YU -1300

◀彼を負かすには、そこそこの実力が必要。

科学者　アイロンシュタイン

血液型	A型
年令	78才
出身地	西ドイツ
好きな役	平和

理論的視野から相手の手をスルドク読むので、あまり振り込まない。
世界平和のために平和を好む。

リーチ 門前自摸 断么 ドラ 1 1 1 2
24000
PLAYER 25000
満貫 12000点 5翻

◀捨て牌からこっちの手を鋭く読んでリーチ

ドボン
それでも地球は回っとるんじゃー！
PLAYER 55300 JAN-YU -5300

◀科学者も、負けると冷静さを失うらしいぞ。

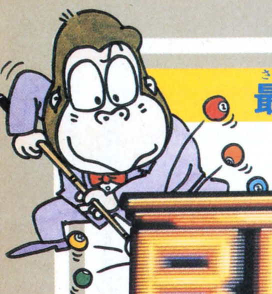
最終対決!! 麻雀仙人

年令、性別不詳の謎の仙人。全ての手において完璧なのだ!!

国士無双
25000
PLAYER 25000
役満 32000点

ドボン
あ、修業が足ら
なおしてこい
PLAYER -7000 JAN-YU 57000

麻雀界の頂点！仙人の座を奪え!!



ROCK-ON



ビッグクラブ／発売日未定／価格未定 3M

指先ビシビシのシューティング!!

一瞬たりとも気の抜けない、ハードなシューティングゲームの登場だ。

武器やアイテムの種類も豊富で、多彩なバトルを楽しむことができるぞ。スキ間なく襲いかかる敵を倒し、前人未踏の宇宙に挑め!!

一かく千金を夢見て大宇宙へ飛び立て!!



一匹の賞金稼ぎ、その名はバスターズ

遠い未来、たった1人で古代惑星の遺跡を探険し、巨額の財宝を捜し出す"バスターズ"と呼ばれる探険家たちがいた。

このゲームの主人公はベテランの"バスターズ"。『フィクサの財宝』を捜し出すのがこの冒険の目的なのだ。

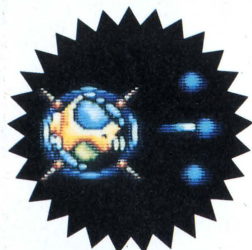
謎解きの要素もあり、この謎を解かないと、真のエンディングを見ることはできないぞ。



◀ステージクリアごとに、謎解きのヒントがもらえる。謎といっても、このおねえさんの言うことを、ちゃんと聞けば大丈夫。

▶『バスターズ』の活躍は、人々の注目を集めている。だから、重大ニュースとして新聞にも載ってしまうってワケなんだ。

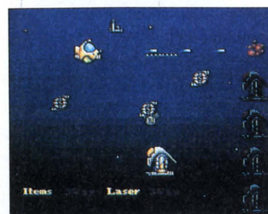
アイテムを取ると自機はビシバシパワーアップ!!



このゲームは、敵を倒すごとにどんどんアイテムが出てくるぞ！

しかし、武器アイテムは3つ以上持てないので注意しよう。

3つ武器を持ってる時に、さらに武器アイテムを取ると、その時使っている武器の左側に表示されている武器と交換になってしまうぞ。欲しいアイテムはチェックしておこう！



▲アイテムの取り方もよく考えて！

アイテム	説明
LASER	敵を貫通して進む強力な光線。3段階。
F-BALL	火の弾を発射して、敵を攻撃する。
SNAKE	ボタンを押している間、伸びるレーザー。
CRACK	自機から離れた場所で爆発する。
2WAY	上下2方向に撃てるミサイル。
NAPALM	地面に落ち円状に爆発のひろがる爆弾。
F-FIRE	前方向に炎が広がり敵を攻撃する。
B-FIRE	後方向に炎が広がり敵を攻撃する。
ロックオン	発射時に最も近かった敵に追従して攻撃。
SPEEDUP	取るごとに6段階にスピードアップ。
1UP	これを取ると、自機が一機増える。
3WAY	前3方向に弾を撃つことができる。
8WAY	自機の中心から、8方向に弾が出る。
TWINS	前後の直線上に、レーザーが出る。
バリア	自機を包みこんで、敵の攻撃を防ぐ。
F-CIS	自機の前方にいる敵を全滅させるビーム。
ワープ	前画面に押し戻されてしまう。
逆ワープ	次画面に進むことができる。

敵は嵐のようにおそいかかってくるぞ!!

ゲームは４つのゾーンに分かれている。どこも強烈な敵の攻撃が待っているのだ。

1 リパチャースペースゾーン

暗黒の宇宙だっ!!

スタート直後から、信じられないような敵の大編隊と出くわすぞ！

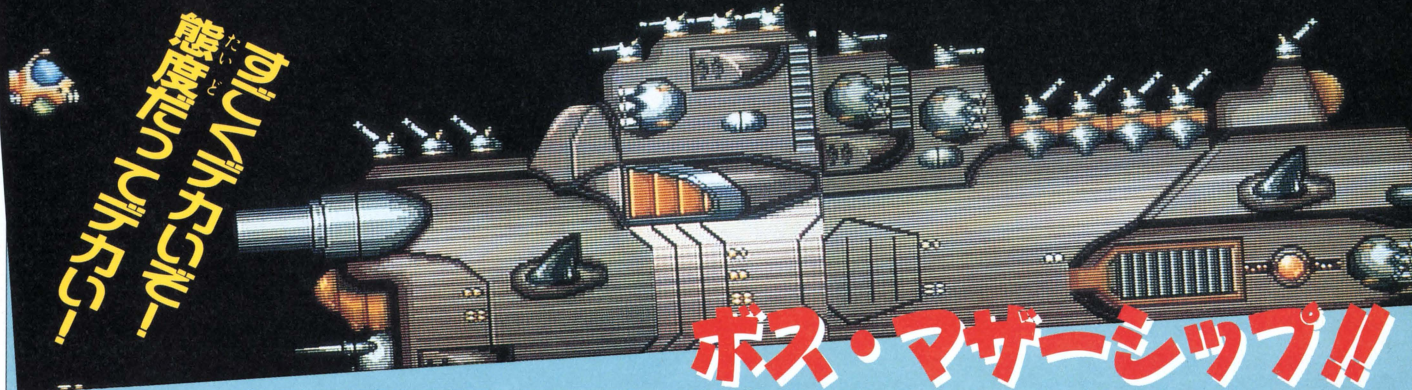
画面の上下一杯に並んだ敵ロボットが、次々と宇宙の闇の中から現れる。そして、このゾーンのボスは、頑強な巨体を光らす『マザーシップ』なのだ！



◀敵は闇の中から突然と出てくる。体当たり攻撃は、かなり強力!!



◀それほどカタい敵ではないが、できたらレーザーで戦いたい！



2 デジャヴゾーン

武装した惑星都市を突破せよ!!

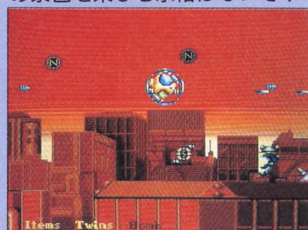
ここは主人公の住む惑星とは、敵対関係にある惑星なのだ。

都市全体が武装され侵入者を容赦なく攻撃する。

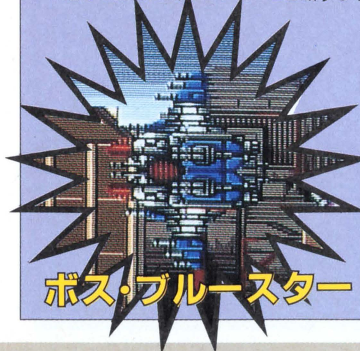
この惑星は太陽を持ち、時間の経過によって、昼、夕、夜と背景が美しく変化する。もっとも、その景色を楽しむ余裕はないぞ！

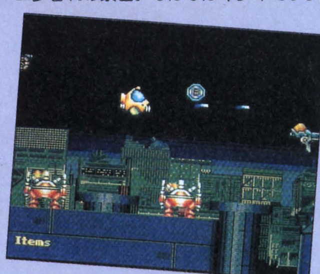


▲地形の変化に気をつけないと自爆する！



▲夕暮れの景色。なかなかキレイでしょ。





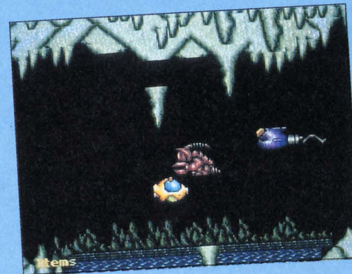
▲夜のシーンは敵の弾が見やすいのだ。

3 ラビリンスゾーン

迷宮の中はキケンでいっぱい!!

◀このゾーンには、謎を解くカギがあるのだ。

このゾーンは障害物が多いので、スピードアップのしすぎは禁物。慎重にいこう！



4 エクドタスゾーン



▲とにかく金貨がいっぱい！ 宝石もあちこちにあって、うれしくなっちゃうのだ。

古代遺跡の中を進むのだ

古代遺跡を抜けて、故郷の星へ帰るためのゾーン。この遺跡には、金貨や宝石などの財宝がたんまりあるぞ！

フィクサの財宝を入手せよ!!

※画面は全て開発中のものです。

最新ゲームスペシャル ■Part.1

弁慶外伝

サン電子／価格未定／発売日未定 

タイトルがついに『弁慶外伝』に決定。ゲームの方もみんなの大きな期待をうけて、いちだんと熱のこもった開発が進行中だ。先月号では旅立ちの村や町のマップを紹介したけれど、今月は…。



さて今月はコマンド・プレイで「弁慶」に迫る！



コマンドが漢字表記に変わったことは、すでに先号でお知らせずみだね。で、戦闘モード以外のマップ・モードでは、上にあげた「会話」「力」「装備」……など6つのコマンド操作がプレイの基本になる。ここではこの基本コマンドと、それで呼び出される各画面を解説。今回はコマンドからゲームを味わってね。



会話

これは説明するまでもないけど、情報収集のために人々と話したり、お店で売り買いなどをする時に使うもの。アドベンチャー・モードでは最も大切なコマンドだ。

人々から情報を集める時には、このコマンドをフルに活用。話を聞きもらすなよ。ただしイベントをクリアして状況が変わると、話の内容が変わるので、何度も会話することだ。

会話 法術
力 道具
装備 調査

「魔物がこんなところまであらわれるなんて・・きっと義経さまのたたりだわ」

◀素直にひとの話を聞く――これは人生の基本でもあるね。

はい
いいえ

薬	20
封魔香	15
身返しの手鏡	30

「いらっしゃいませ。ここは道具屋 15
なにがおもとめですか？」

◀この世界ではどうやらショ－ヒ税はかからないみたいだ。

力

弁慶 レベル20
体力 99/ 70
法力 100/ 0
力 : 80
素早さ : 5
攻撃力: 110
守備力: 81
経験値 30000
つぎのレベルまで あと 2000
退魔の剣
鉄の鎧
鉄の兜
銭 30273

力を選択→人物を選択……で、パーティーを組んでいる仲間たちのステータス画面を呼び出すことができる。

キャラクターのグラフィックの下に表示されているのは、現在そのキャラクターが身につけている装備（武器と鎧と防具）。「体力」はHP（ヒットポイント）、「法力」は法術が使えるいわばMP（マジックポイント）だ。

装備

身じたくを整える!

これを選ぶとそれぞれの仲間の装備が見られる。武具類はたくさん持つことができるけど、装備できるのは武器・鎧・防具ともそれぞれ1種類ずつだ。

▶「装備」を選び、続いてだれの装備を見るかを選ぶのだ。

▲武具類を装備すると、攻撃力や守備力の数値が変わるので、どの装備がいちばん強力か、よく判断しよう。

道具

これも「法術」と同じ選択手順。薬以外の道具は、選択がそのまま実行となるよ。

▶「道具」のコマンドを選択し、次にだれの持つ道具を見るか、その人物を選ぶ。

▶「大薬」は体力回復の薬だ。ここで、その薬を使いたい仲間を選ぶのだ。

法術

仲間に術をかける!

仲間に法術をかける時は、「法術」選択→法術を持つ人物を選ぶ→法術の種類を選ぶ→法術をかける人物を選ぶ……という手順で操作するのだ。

▶「法術」を選択し、沙夜香の持つ法術を選んだところ。

▲「気帰」は、仲間の体力を回復させる法術。ここで鬼若を選べば、鬼若の体力を回復させることができるのだ。

調査

▶足もとを調べたり、宝箱を開ける時に使うコマンドだ。

太刀がきらめく、雷が光る!

戦闘シーンのグラフィックにも手が加えられた。仲間の攻撃がビジュアル表示され、武器や法術の種類によって、そのグラフィックが変わるのだ。魔物たちのリアルなグラフィックに加えて、戦闘のシーンがよりスリリングで、迫力のあるものになったぞ。

魔霊退散 イナズマ直撃!

放雷の術

剣の攻撃

光指放の術

軌炎の術

竜の子ファイター

トンキンハウス／発売日未定／価格未定　2M

いよいよ完成間近の『竜の子ファイター』。人気漫画家、宮下あきらさんのキャラクターが次々と登場するアクションゲームだ！　今月はマップの一部とエリアについて紹介しちゃおう。いろいろなイベントが待っているぞ！

コミック感覚で楽しめるアクションゲームだ!!

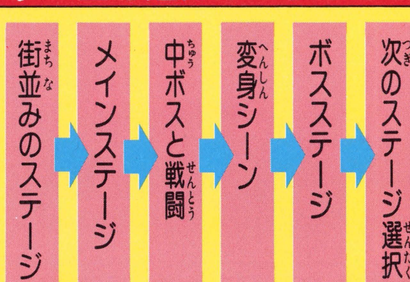
コミックワールドに入り込んだ主人公の武器は、なぜか如意棒。孫悟空が持っていたやつだね。そして、魔力を身につけると魔法も使えてしまうんだ。

漫画の世界から主人公がぬけ出すためには、"竜の子ファイター"となって宮下氏の漫画を完成させなければならないってわけ。そのために必要なのが、すべてを集めると願いがかなうといわれる、伝説の"竜の子"。

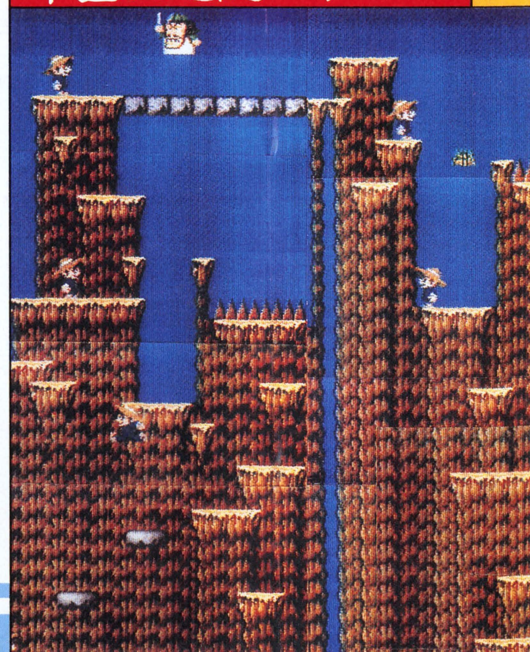
コミックワールドは全部で4つ。初めに「中国・西遊記ステージ」に入り、そこを無事クリアすると、「西欧・魔法ステージ」、「東欧・オカルトステージ」、「日本・妖怪ステージ」の3つのワールドから好きなステージを選んでプレイできるというしくみ。

各ワールドは、いくつかのサブステージに分かれている。ステージ最後にいる中ボスを倒さないと、本物のボスとは戦えないぞ！

ゲームの進行はこうなる！



中国西遊記ステージ

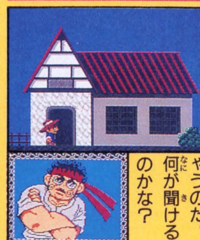


街並みステージからスタート！

メインステージに入る前に訪れるのが、この街並み。家やショップが立ち並ぶここでは、ライフの回復、武器の購入、マジック値の回復ができるよ。

各ステージの最初には「宮下家」があり、ここでこれから突入するステージの情報を聞くこともできるんだ。ちゃんと準備して戦闘に向かおう！

宮下さんの家



ここが、あの宮下あきらさんの家。ステージについてしっかりアドバイスしてくれちゃうのだ。何が聞けるのかな？

病　院



前のステージで敵からダメージをくらっても、この病院に入ればOK！　ブキミな!?お姉さんが手当てしてくれる。

魔術の家



ここが魔法を教えてもらえる、魔術の家。魔法を使うと強力な攻撃ができるようになる。使うとMPを消費するけどね。

※画面は開発中のものです。

危険なエリアがいっぱい!

どのステージも障害物だらけ。主人公の行くところには、どこにも危険が待ち受けている。敵ばかりに気をとられていると、ストーンと穴に落ちたりしてしまうぞ!

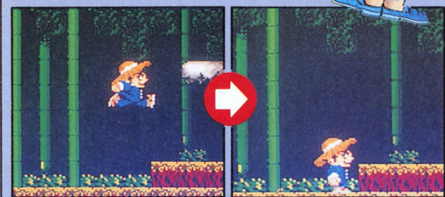
乗ると落ちる石



ここは、下のマップの左上にある場所だけど、橋のように向こう側にかかっているよね。ところが、この石の上に主人公が乗ると、ピューッ!と落ちてしまうのだ。

うっかり立ち止まっていると、そのまま石といっしょにガケ下に落ちるぞ!

消える岩



どのステージにも必ずあるのが、この消える岩。「おっ、岩があるからこれを使ってとび移ろう」なーんて考えているとたいへん。いきなり消えてしまうのだ。すぐにまた現れるけどね。

動く柱や床

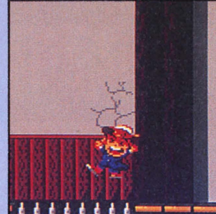


◀水の中で、柱が上下に動いているエリア。この柱に乗らないと、向こう岸まで渡れないんだ。



▶水面を左右にスイーッと移動する床だ。敵が水の中や空中からも襲ってくるからつらいぞ。タイミングをうまくつかまないとね。

トゲだらけの床



床下にはトゲトゲがいっぱい。うっかり入り込むと、ダメージを受けてしまう。

トゲをなるべく避けて、安全な場所へとび移らないといけないね。

岩だけのエリア



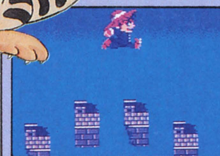
タテスクロールになっている画面では、岩から岩へジャンプして移動しないと、先へ進めないところもある。

運悪く落ちてしまうと、いちばん下からやり直しになるぞ。

落し穴の連続



▶「うわっ、穴に落ちた!」と思っても、地下エリアがあることもあるよ。ここは日本ステージの風穴だ。



◀こんな落とし穴が続くとちょっとしたはずみで落ちてしまいそう。まちがっても敵に出会いたくない場所。

変身シーン初公開

中ボスを倒した後は、主人公が2頭身から8頭身キャラに変わる"変身シーン"があるんだ。それが左の写真。クルクル回転しながら、強〜い主人公に変身するぞっ!

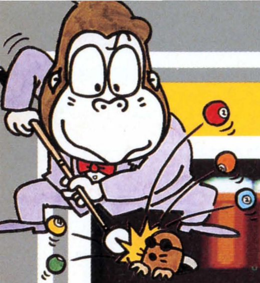


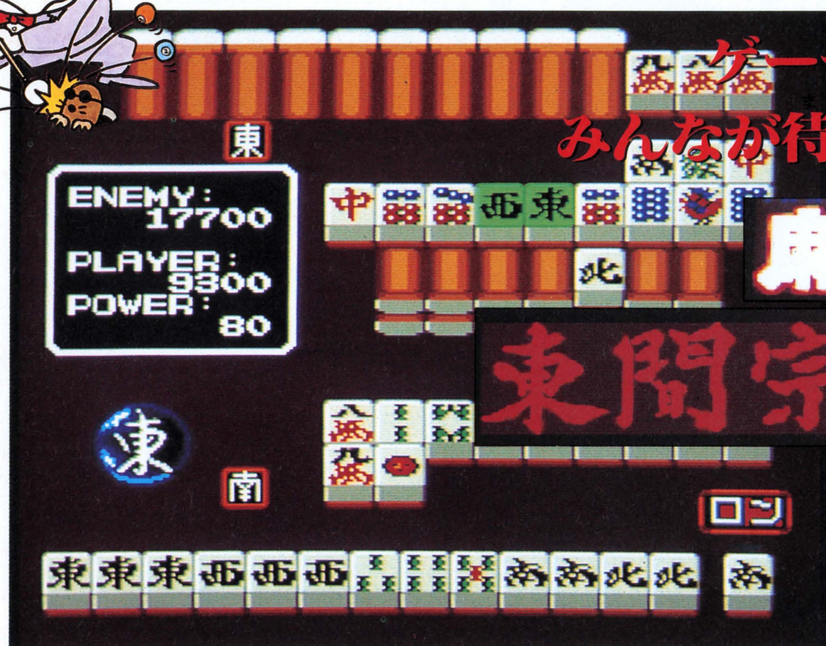
こいつは日本ステージのボス、首がバリアを回転させながら襲ってくる。強力なパンチ、キックでボスを攻撃!

ここはまん中の石林エリアのマップ

中国・西遊記ステージのまん中にある、ガケだらけの石林エリア。タテにもヨコにもスクロールする広大な場所。ぬけ道はどこだっ!







ゲーセンのノリがそのまま みんなが待ってた麻雀ゲームだ!!

麻雀学園

フェイス／
発売日未定／
価格未定／



東間宗四郎登場

麻雀ゲームにはタイプが2つ。できるだけ本物に近くシミュレートした頭を使うタイプと、いろんなアイテムを利用して豪快にデカ上がりを狙っていくゲーセンタイプだ。この"麻雀学園"は後者のタイプ。役満もガンガン飛び出して気分最っ高！　しかも、この手の麻雀につきもののお色気までついてくる。フヘフヘ。

学園モード 最強雀士"脇坂圭子"を倒せ!!

STORY

東間宗四郎（キミのこと）は、流れの雀士である。彼は、最強とウワサされる脇坂圭子に戦いを挑むべく『麻雀学園』に乗り込んだ。

だが、彼女と対戦するためには、初等部、中等部、高等部のそれぞれからよりすぐられた雀士（女生徒6人、男性教師3人）を打ち破らなければならないのだ！　彼らは独自の技で、宗四郎に襲いかかる。

はたして、すべての試練をクリアして、最強の敵を倒し、無敵の雀士となれるのだろうか!?



▲初等部編からスタート。女子供に負けちゃいられないぜっ!!



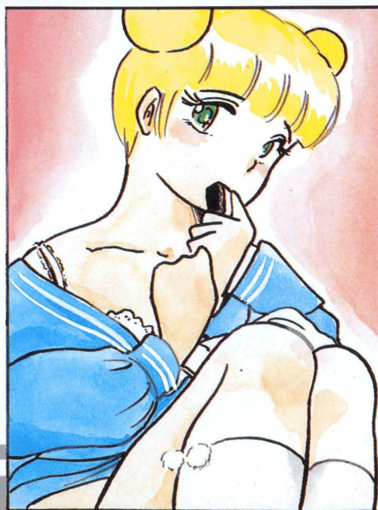
◀対戦相手の持ち点を0にするか、3回上がれば勝ちだ。



◀女生徒を倒すと先生が出現。勝てばボコボコになぐれるのだ。



▲初等部の3人を倒すと次は中等部。脇坂圭子よ、待っていろ。



お相手ギャルの一部



▲最初に登場する初等部A子ちゃん。初々しい笑顔が愛らしい。



▲初等部B子ちゃん。体操服姿、スクール水着をご披露してくれるぜっ！



▲この娘は高等部のE子ちゃん。座り方が不良っぽいぞ！



▲同じく高等部のF子ちゃん。お嬢さまっぽい娘だね。

画面は開発中のものです。

アガるたびに女の子が脱ぐんだよ〜!!

中等部C子ちゃんの場合

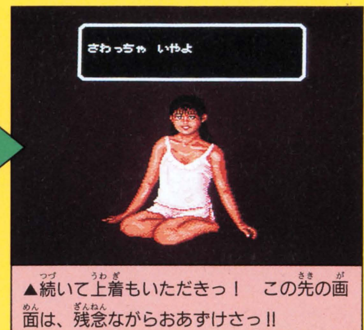
ゲーセン版麻雀ゲームの魅力は、対戦する女の子がカワユイこと。しかも、勝てばお洋服を脱ぎ脱ぎしてくれる。嬉しいことに『麻雀学園』もそうなのだ。中等部C子ちゃんを例に、その脱衣プロセスを見てみよう。



▲男にとって永遠のあこがれ、セーラー服を着こんでC子ちゃん登場!



▲やたっ! まず一勝。しかし、スカートだけおろした姿ってエッチだよなあ。



▲続いて上着もいただきっ! この先の画面は、残念ながらおあずけさっ!!

パワーを貯めればイカサマできるぞ!



ゲーセン馴れしてるキミならよ〜く知ってるだろうけど、この麻雀ゲームにも各種のイカサマ技が設定されている。有利な牌をツモってくるようにツミコんだり、相手の手をのぞいたりできるんだ。

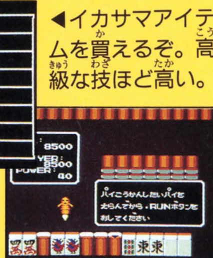
ただし、イカサマをするにはパワーを貯めなきゃなんない。パワー牌をツモるか、対戦相手を倒すと貯められるぞ。

例えば▶アイテムを買う!!

パワーアップ アイテム

パイこうかん1かい	100	? ?
パイこうかん2かい	150	? ?
とうしめがね	200	? ?
▶ヤクハイつみこみ	220	? ?
チイトイつみこみ	250	? ?
さんしょくつみこみ	280	? ?
いっつうつみこみ	300	? ?
といといつみこみ	320	? ?

◀イカサマアイテムを買えるぞ。高級な技ほど高い。



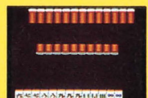
▶これは配牌交換。いらない牌を取り換えちゃおう!

例えば▶パワーツモ



◀欲しい牌がくるように、ツモのパワーをアップする。ゲージが最大値の時にツモれ!

例えば▶ラストチャンス



▶アガれないまま流局しても、もう一度だけツモのチャンスが回ってくるんだ。

他にもお楽しみがいろいろあるのさっ!!

全国モード ADV要素があるのだ!

"脱衣麻雀"とも言える学園モードの他に、ADV要素がいっぱいの"全国モード"がある。

日本の麻雀界を支配する7人のボスと、彼らすべてを束ねる闇の大ボスを倒すため、キミは全国各地を旅して行く。大ボスは、怪しい魔力を使い、すべての手を天和でアガってしまう。これを封じるためには、7つの黄金パイが必要だ。闇に巣くう悪の雀士から、麻雀界を救い出そう!

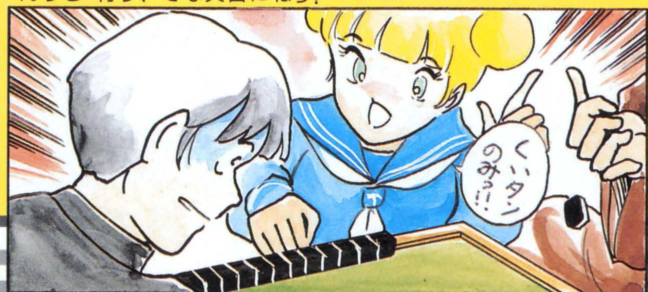


ルール設定 好みのルールで戦おう!

麻雀ルールは全国で(世界でも)多種多様。このゲームでは、7つのルールを設定できるので、自分の好みに合わせて決めてくれ。安くても早くアガリたいキミは"くいたん"有り。大物を狙うキミは"かんうら"有り、てな具合にねっ!

ルールせってい

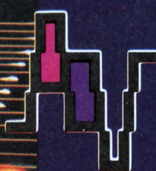
▶ くいたん	あり
あとづけ	あり
けいしきテンパイ	あり
フリテンリーチ	あり
うらドラ	あり
かんドラ	あり
かんうら	あり
BGM	あり
しゅうりょう	



PC Engine

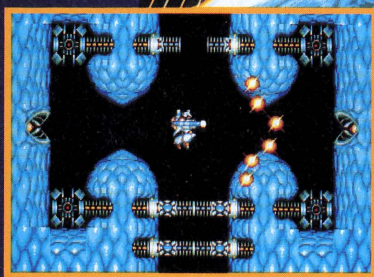
コンバート　無限大

移植度∞

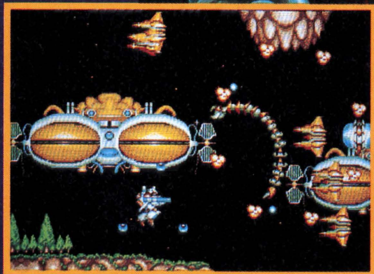




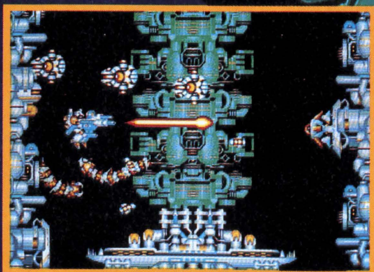












HYPER DYNE

SIDE ARMS

サイドアーム

7月14日緊急発進!

標準小売価格 5,400円(消費税は含まれていません)

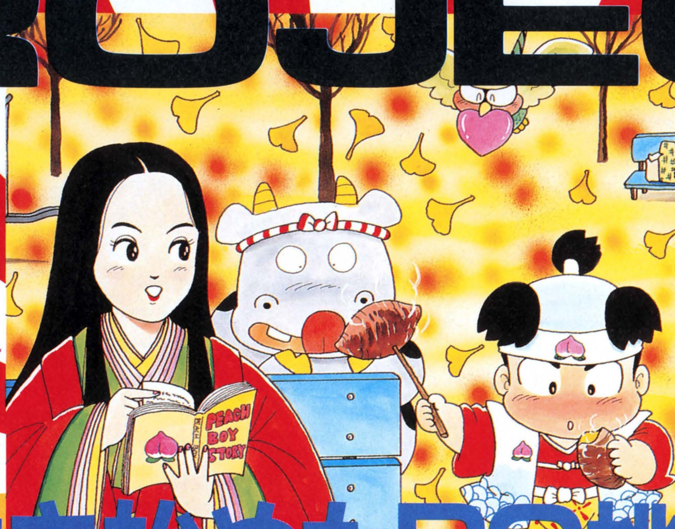
©1989 NEC Avenue LICENSED BY CAPCOM.

NEC NECアベニュー株式会社
東京都千代田区麹町二丁目14-2 麹町NKビル 〒102
※番号が変更になりました
お問い合わせ 03(288)0330
テープサービス03(288)0880
●平日/午前10:00～午後7:00

桃太郎PROJECT

MOMOTARO PROJECT FOR NEXT GENERATION

ゲーム業界1のお笑いスタッフ。通称桃太郎チームがPCエンジンで次々に桃太郎シリーズを制作し始めた。このチームの実態はどんなものか？



また、気になるPC化第一作『SUPER桃太郎電鉄』とは、いったいどんなゲームなのか？月刊PCエンジン取材班が、今その謎に迫る！

ついに動き始めたPC桃太郎計画

先月でもちょっと紹介した、SUPER桃太郎電鉄を始めとして、アクションゲームのP-TYPE(仮)、RPGの桃太郎伝説・豪華版(仮)、おなじく桃太郎伝説IIの4本が、PCエンジン用ソフトとして動き出したのだ。

本誌では、さっそく、さくまあきらさんを始めとする桃太郎チームのスタッフにいろいろと取材してきたぞ。

また、8月頃に発売が予定されている超おもしろボードタイプゲーム『SUPER桃太郎電鉄』の最新ゲーム画面もちょっぴり紹介しちゃうぜっっ！

（PCエンジン桃太郎シリーズラインナップ）

SUPER桃太郎電鉄	P-TYPE(仮)
桃太郎伝説・豪華版(仮)	桃太郎伝説II



全員に桃太郎開発チームから暑中見舞いが届く！

桃太郎シリーズ制作開始記念として、桃太郎チームから応募者全員に暑中見舞いが届けられる『桃太郎暑中見舞いキャンペーン』が行なわれるぞ！　暑中見舞いがほしい人は、桃太郎チームに励ましのお便りを書いて、右の住所まで送ってくれ。締切までに送ってくれれば、8月中旬までには全員に暑中見舞いが届くぞ！

あて先 〒100-31
東京都千代田区東京国際郵便局
私書箱51215
桃太郎電鉄 月刊PCエンジン係

しめ切り 平成元年7月10日(消印有効)



PCエンジンで続々と登場する『桃太郎シリーズ』を作っているのは、さくまあきらさん率いる『桃太郎チーム』。では桃太郎チームというのは、いったいどういう人たちの集まりなのか？　また今後の桃太郎シリーズはどうなるのか？　その辺を中心に、中華料理を食べながらスタッフの方々にいろいろお話を聞いてみたぞ。

桃太郎は、いもづる式に寄せ集めたチームですね。

——桃太郎チームというのは、どうしてできたんでしょうか？

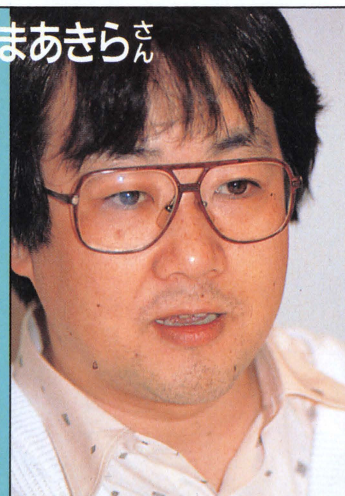
さくま　なんでこうなったのかよくわかんない部分もあるんですけど、ほとんど寄せ集めというか、交遊関係のなかから芋蔓式に集めたチームですね。

飯塚　最初は、堀井さんがゲームを作ってるから、さくまさんにも作れるんじゃないかっていうことで依頼を受けたんです。ぼくがちょうどさくまさんのところの社員で、サンデーでファミコンの記事を書いていたもので、それならできるんじゃないかってことで始めちゃったんです。それから、さくまさんとずうっと仕事をやってきた土居さん、さくまさんのふるい友人の関口さん（音楽・SASのベーシスト）と、交遊関係だけで始めちゃったのがそもそもの骨格なんです。あと、進行をみてもらうために代理店を入れたほうがいいということで、I&Sからデザイナー兼ブレインで桝田さんが参加したんです。

さくま　丼ちゃんはジャンプ放送局の投稿者でチャンピオンになってギャグが書けるということで呼んで、原口くんも同じくジャンプの投稿者で、文も書けるし、札幌にいたんでじゃあ呼ぼうかってことで。松本さんは、また変わってて、桃伝のときにTVのドキュメンタリーを作ることになって、そこでADをやってるうちにきてしまったと。

飯塚　薄谷くんは、ぼくがやってるスピリッツネットのユーザーで書込をしてまして、ある日彼のドット絵を見たところ、コイツならマップ関係ができるっていうんで声をかけたところ来ちゃったんです。

さくま　そしたら、昔やっぱり投稿者で、ぼくとも会っていたという。あと、服部くんはぼくが漫画評論家をやってた頃の担当編集者で、会社をやめて遊びにきているうちに桃伝にはまって、いまではここをまとめる人になったんです。ハドソンでゲームを作るっていうのも、札幌でカニが食べられるからいいだろうって。仕事がつらくなっても、カニやジンギスカンでもうちょっと我慢しようって（笑）。基本的には、みんな副業をもっていて、それがこうやって寄せあつめられてできたチームなんですよね。



さくまあきらさん
桃太郎チームのリーダー。若い人はジャンプ放送局で、ふるい人はOUTなどでもおなじみ。好きなゲームは信長の野望。サマープロジェクト代表取締役。




飯塚裕之さん
スピリッツネットのシグオペとしても有名。桃太郎チームの若きブレイン。好きなゲームは新鬼ケ島。

桝田省治さん
広告代理店・I&S社員。ブレイン兼デザイナーとして桃太郎チームに参加。好きなゲームは戦国麻雀。




松本多津さん
元TV制作会社のAD。番組取材するうちに桃太郎チームに参加する。

服部隆彦さん
元雑誌編集者。この桃太郎チームをまとめるポジションにいる。好きなゲームは、信長の野望。

桃太郎中華

札幌のカニが結ぶ愛と

スーパー桃太郎電鉄は、PCエンジンだからできたゲームです。

——今度のスーパー桃鉄ですが、どうしてPCエンジンで？

さくま　ぼくらは、ハードの機能よりも、とにかくアイディア優先で作ってるんです。とにかく最初の桃伝のときも、メモリも何も考えないで作った（笑）。次に桃鉄を作ったけど、ハードの制約で、やりたいアイディアをどんどん削んなきゃならなかった。そのときに、ぼくらのアイディアは、もうファミコンでは無理だろうと思ったんですね。スーパー桃鉄の進行は、あとチューニングを残すだけになりました。作り手みんな熱中してね、ファミコンでできなかったことが全部吐き出された感じですね。

桝田　それでも、没になったアイディアが山のようにありましたけど。

さくま　とにかく、3MのROMが、一瞬にして埋まって足りなくなったんですね。今困っているのは、とにかく前作とはまったく違うゲームなんで、それをユーザーにどうやって知らせ

ていいのかわかんないんです。
桝田　今までのTVボードゲームは、普通のボードゲームをたまたまTVでやるだけだけど、今回のはTVゲームだからできたボードゲームって理解してもらうといいんじゃないかな?
さくま　グラフィックもまたすごいんだ。物体もたくさんあるし……。
飯塚　東京ドームはあるし、球場、城、みかん、りんご……。
さくま　あと、犬や猫、カラスが飛ぶなんていうのもあった。
土居　あ、そうそう。俺それ指定したもんな。ちゃんと動くかなーっていいながら。
さくま　あと、びんぼーがみがついてくるっていうのが最大の売りですね。あのキャラを見て笑ってほしいっていう。
土居　あの動きは、ちょっと本じゃ表現できないもんね。
桝田　あと四季がある。

チーム座談会

友情の開発スタッフ!!


井田　丼さん
元ジャンプ投稿者で、チャンピオンにもなった。ギャグ担当。好きなゲームは、ドラクエ、マリオなど。

原口一也さん
元ジャンプ放送局投稿者。また、萬流コピー塾の投稿者でもあった。好きなゲームはベストプレープロ野球。

飯塚　季節ごとにマップの色が変わる。
さくま　作ってて、桃伝以来の興奮ですね。中には、ゲームに熱中してて自分の仕事をしなかった奴とか。丼ちゃんなんかデバッグ中メモ取る係だったのに、ゲームに夢中になって全然メモしない。みんながいい加減にしろってどなったら泣きながらすいませんていっといて、次にボタンを押したら目的地に入っちゃったもんだから思わずガッツポーズ!　すいませんっていいながらボタン押すなよなー(笑)。あと、スーパー桃鉄は音楽もいいんです。
桝田　PCだと音いいよねー。しかも、PCの音楽機能をフルにつかっているから。
さくま　全部新作。ファミコンのときの曲はなし。だましちゃったんだよ(関口)かず坊なあ。移植だから曲作んなくっていいっていっときながら、途中でおもしろくなってきたんで、どうせならやっぱり新曲がいいんじゃない?　って(笑)。かなり泣いてたけどねー。

次はP-TYPE(仮)、そして桃伝、桃伝IIと作っていきます。


薄谷正和さん
スピリッツネットを通じて桃太郎チームに加わる。マップ関係を主に担当。好きなゲームは天外魔境。


柴田一樹さん
ハドソンの社員で、桃太郎シリーズの広報を担当。月刊PCエンジンでも、いつもお世話になっている。

――今後の桃太郎シリーズの予定は?
さくま　P-TYPE(仮)のほうは、まだ1面ぐらい?
飯塚　アクションゲームの場合は、ゲームシステムやアクションが先にでてきて、そのあとでマップを作ってますんで。それができれば、あとはすぐなんですけど。
さくま　これは、とにかく動きのおもしろいものにしようって。シナリオとは別に、ハドソンでとにかくおもしろい動きを考えてもらってるんです。死ぬときもカワイイ奴とかね。敵は鬼で、シナリオ的には桃伝と同じようになります。飛燕の術とかもでてくるし。
飯塚　体力回復のアイテムなんかも、術として好きなとき使えるんですよ。
さくま　そして次が桃伝。Iなんだけど、桃太郎伝説・外伝っていうふうになるかもしれません。もう、全然移植じゃなくって。最初は移植の予定だったんですけど、やってるうちに変わってしまって。パーティプレイでAIまでついてるっていう(笑)。浦島と金太郎も仲間なんですよ。こりゃ、もう完全に似て非なるものだと。まあ、桃鉄からスーパー桃鉄ほどは変えないつもりですけど、このチームのことですからどうなることか。今も、いろいろなアイディアを出し合ってる最中でね。わたしは、ハッキリいって移植だけでラクしてお金もうけがしたかった!(笑)
柴田　それって、Iの話ですよねー。一応年内発売予定なんですけど(笑)。


土居孝幸さん
イラストレーター。ジャンプ放送局などのイラストでもよく知られている。かなりのゲーム通で、好きなゲームはアップル版のウィザードリー。

さくま　部分部分をなおすと、どうもシックリこないんで、じゃあ思い切っていこうかって。そのつぎがIIですけど、これは桃太郎シリーズの第一部のフィナーレを飾るものにしようかと思ってるんです。IIの内容もほぼ決まってて、すでに1本じゃ収まらないかなっていう話もあるんです。ただ、ユーザーの反応しだいでは、ガラっと変わることもありますけどね。(笑)あとは、桃シリーズをしばらく離れて、できればこのメンバーが一人1本ずつゲームを作れるといいんですけどね。ぼくも、まだまだいろいろやりたいこと考えてるんですよ。
――それでは、最後に桃太郎チームの意気込みをおねがいします。
さくま　やっぱり、プレイしてくれた人の反響が聞きたいから作ってる。早い話がウケたいっていうのがありますね。うちは、お笑い専門ですから。あと、これは糸井さんもいってたんですけど、ゲームっていうのは、愛とか勇気とか今や漫画やTVでも素直に言えないことが素直に言えるめずらしいメディアなんですよね。うちのチームは、あまり大人向きにならないように、愛とか勇気とかクサいことを言いつづけていくでしょうね。
土居　桃太郎も一人歩きし始めたんで、みんなで応援してやってほしいね。
飯塚　おもしろいのを作ってるから、みんなでぜひ期待しててね。



と、いうことで 桃太郎シリーズ第1弾は SUPER桃太郎電鉄



コイツは超オモシロイPCボードゲームだ!!



ハドソン／価格未定／8月発売予定

PCエンジンで続々と登場する桃太郎シリーズ。その第一弾として、今年の夏の発売にむけて急ピッチで作られているのが、このボードゲームタイプの『SUPER桃太郎電鉄』だ。

こう書くと、キミたちの中には、「あっ、ファミコン版でやったことがあるぅ。PCエンジンにも移植されるんだぁ」って人がいるかもしれないけど、ところがどっこいぎっちょんちょん。今度のPCエンジン版では、頭に燦然と輝く『SUPER』の5文字の通り、もう、思いっきりパワーアップされるんだ。

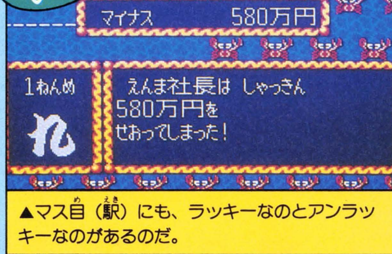
ファミコン版では、容量の関係で入りきらなかったようなアイディアや、PCエンジンの機能を生かした奇麗なグラフィック、そして、桃太郎チームの真骨頂、ギャグの応酬など、どこを採っても期待度満点だぜ！

1人から4人まで楽しくワイワイ遊べちゃうぜっ!!

ゲームの目的は、プレーヤーが電鉄会社の社長になって日本各地を回り、いろいろな物件を手に入れ、日本一の社長になること。ゲームは、一人から4人まで遊ぶことができ、足りない人数をコンピュータが担当することもできるんだ。



また、最初に決めるプレイ年数も、1年から99年まで自由に設定できる。もちろん、ゲーム中にはいろいろなイベントが用意されてて、（球団を買うと野球ゲーム（?）もできる！）何回遊んでも楽しめるぞ！



▲マス目（駅）にも、ラッキーなのとアンラッキーなのがあるのだ。



▲海の上は、フェリーで進む。船の航路もより多くなってるんだぜ！

今度の桃鉄はカードが使える!

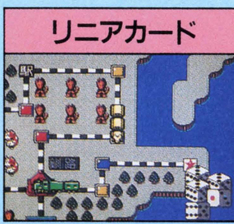
このSUPER桃鉄最大の特徴は、カードが使えるようになったこと。カードは、黄色い駅に止まるともらうことができ、自分の順番のとき、サイコロを振る前に使うことができるんだ。中には、持っているだけで効果を発揮するものもあるぞ。カードを使えば、人を陥れたり、自分のピンチを救ったり、いろいろ便利なことができるんだ。

（もちろん、不幸になるカードもある）



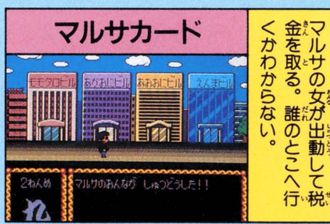
こんなカードがあるのだ！

リニアカード



サイコロが5つになり、その合計数だけ進むことができる。

マルサカード



マルサの女が出動して税金を取る。誰のとこへ行くかわからない。

クリスマスカード



12月に使うと、プレゼントをもらうことができるのだ！

テレホンカード



電話1本で、ほかの場所の物件を買うことができる。

桃電でおなじみのキャラも登場！

このゲームには、桃伝に登場した3人のキャラも登場。誰かが目的地に着いたとき、一番遠い人にびんぼうがみがつくのだ。

びんぼうがみ



▶取りつかれるととっても大変。ほんとに貧乏になる。

あまのじゃく



▶やはり鉄道クイズを出し、間違うと300万円取られる。

ふくのかみ



▶びんぼうがみが呼ぶ。鉄道クイズを出すのだ。







サイバークロス
CYBER CROSS

3メガ

変身痛快
アクションゲーム!!

いよいよ発売!

冴葉勝こと武装刑事サイバークロスは、地球征服をたくらむDr.ノズミーと、悪の手先バイオ怪人を倒すため銀河警察から派遣された新任刑事だ。敵のバイオ怪人はなかなか手ごわいゾ。さあ、カプセルを取ってサイバークロスに変身だ！得意ワザのパワーパンチ&スピンキック、3段階の変身と強力な武器アイテムだってある。
戦え！サイバークロス！
地球を守るのはキミだ!!

いま話題の男たち。この2人がキミを熱くする!!

PC Engine

流れの雀士、東間宗四郎は最強の雀士といわれる脇坂圭子が率いる麻雀学園に戦いを挑んだ。初等科、中等科、高等科それぞれに女の子2人と男の先生1人、そして最後には学園長が待ち受けている。アーケード版よりさらにおもしろくなったゲーム展開。きびしい勝負の世界にキミは勝つことができるか！？

MAHJONG ACADEMY
麻雀学園

4メガ

東間宗四郎登場

近日発売！



フェイス
フレンドコール

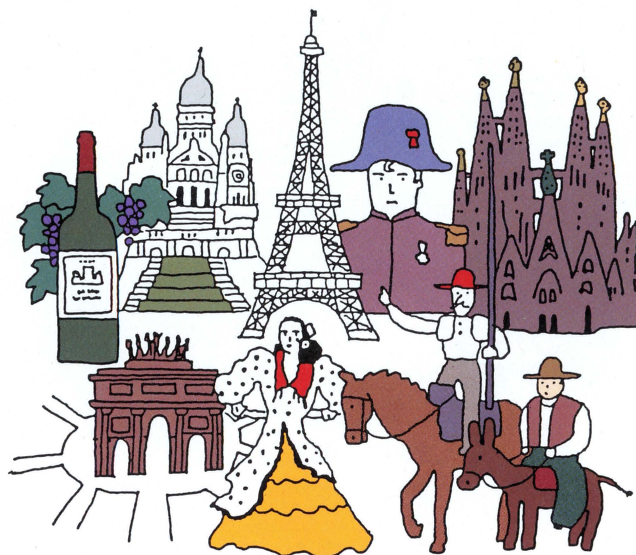
キミとフェイスをつなぐ情報ネットワーク！
03(372)8742

株式会社フェイス
〒164 東京都中野区弥生町1-9-8

ふしぎの時間へようこそ

ジャンヌ・ダルクの不思議に罪はない。

Q. 戦場に向かうジャンヌ・ダルクが、村の青年から訴えられたある罪とは?



TVで大人気の『世界・ふしぎ発見!』の本

第2弾!好評発売中

世界・ふしぎ発見!

クイズで学ぶヨーロッパ史　フランス・スペイン編

世界各地に取材したTV番組を、地域別・時代別・テーマ別に"世界のふしぎ"を再構成。いままでにないユニークで、おもしろくて、ためにもなる歴史の本。



(TBS全国ネットワーク・毎週土曜ヨル9時放送)



CONTENTS　フランス・スペイン編

1. フランス　ブルボン王朝と革命
2. フランス　ヒーローとヒロイン
3. フランス　コスモポリス=パリ
4. スペイン　光と影のその歴史

●第1弾好評発売中――
アメリカ合衆国編

このあともどんどんでます

定価(各)780円
新書判/224P　(税込)

小学館

2人同時プレイ 3D ダンジョン RPG

CAST

スケルトン
タイガー
ホーク
センティピード
キメラ
フロッグ
ビー
アント
スネーク
スラグ
ウルフ
フライ
バシリスク
スパイダー
セルベロス
スライム
ドラゴン
ガーダー
シャーマン
クロウ
ダークエルフ
ミミック
ファイター
ラミア
ブローニー
グレムリン
ソーサラー
バンシー
ゾンビ
サイクロプス
マミー
ネクロマンサー
ファイアーエレメンタル
ゴブリン
スノーマン
パンプキンヘッド
ガーゴイル
ワーウルフ
ゴーレム
ナイト
バンパイヤ
ドラゴンゾンビ

DOUBLE DUNGEONS

ダブル ダンジョン

禁断の予感(ハマリ)

PC-Engineの機能をフルにいかした
2人同時PLAYゲーム
スムーズにスクロールするダンジョン
3Dダンジョン採用で、敵との距離感を表現
ウィンドーやコマンドを最小限におさえ、初心者でも楽しめる操作性
パスワードでコンティニューも可能
気軽に楽しめるRPGシナリオが22本

8月下旬発売予定





YOUNG MASAYA メサイヤ

NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通)03-486-6588 (受付時間)9時～18時

Enjoy Hudson

アクションゲームに近づいて ホントのゴルフに近づいた!!



いよいよ第一打だ。画面左のコース図、風向きをよくよんで、方向を定めて落ちついて…。



景色に見とれてミスは禁物。せっかくの2オンをムダには出来ない。慎重に芝目をよんでナイスパット。

PC Engine

あの「パワーリーグ」製作スタッフが挑んだ次なる標的

パワーゴルフ

3メガ

5月25日新発売

●希望小売価格5,800円

(消費税は含まれておりません)

ハドソンオリジナル マッチプレイモード

クラブを賭けた真剣勝負!!

ヘルマッチ

勝負に甘えを許さない。そんな君にピッタリ。1ホール負けるごとにクラブを取られ敗者はどんどん不利に!気が抜けないぜ!



マッチプレイもコンペティションもこれでOK!

JOY TAP 3



標準小売価格 1,890円 好評発売中

「パワーリーグ」において、そのリアルさで注目を集めた製作スタッフが、次に手掛けたのがこのパワーゴルフ。PCエンジンならではの出来の良さ、爽快感はまるで本物のゴルフ場にいるかのような、うれしい錯覚を引き起こします。他にもスイングをはじめとする、プレイヤーの一つ一つの動作、飛んでいるボールの影、フック、スライスの打ち分けはもちろん、ボールの高低も自由自在で、そのうえバックスピンまでかけられる。さあ君も、鮮やかなグリーンに向けて、ナイスショット。

©1989 HUDSON SOFT

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

PCエンジンソフトの新作情報が聞ける、ハドソンテレホンサービス実施中!!

一番近い場所に電話してくれ!!

北海道	011-812-2355	横浜	045-441-7000	沼津	0559-63-8350	大阪	06-463-9900	松山	0899-32-9900
東京	03-966-1000	松戸	0473-92-0000	名古屋	052-621-1441	高松	0878-37-0039	福岡	092-475-4253

PC Engine

あの「桃太郎」シリーズの新作が、PCエンジン版で続々登場！

待たせたな、PCエンジン！



第1弾 桃太郎電鉄 今夏発売！

©1989 HUDSON SOFT

第2弾「桃太郎〇〇(P-TYPE)」第3弾「桃太郎伝説(豪華版)」
第4弾「桃太郎伝説II」(いずれも仮題)なども、待機中！

大好評の「桃太郎」シリーズの新作が、今年から来年にかけて、PＣエンジンに続々登場するよ。さくまあきら氏以下、おなじみのスタッフがまたまた勢揃いして、ギャグ満載のソフトを次々に制作中だ。その第1弾が、「SUPER桃太郎電鉄」。断然広くなったマップ、カードシステムの導入など、ファミコン版には入りきらなかったアイデアが、大容量のPＣエンジン版にはぎっしりつまってる。その名どおりのスーパー楽しめるソフト。この夏、いよいよ発売だ！

ビデオシステム株式会社
〒604 京都市中京区河原町二条上ル西側圓堂ビル2F TEL075-211-0277

PC Engine

13人とマージャンしよう

なんとこのソフトは、13人との対戦が楽しめる。相手の個性もいろいろ、得意の役もいろいろ。それぞれにあわせ、作戦を立ててチャレンジしたい。初級から上級までの12人を倒すと、麻雀界の帝王・麻雀仙人との戦いがまっている。イナズマ立直棒や牌交換券など、楽しいアイテムを上手に使って勝ち残れ。



竹下 総司（政治家）
岡山 太郎（芸術家）
アリャン・ストプロ（レーサー）
エリザベス小林（シスター）
久留米 宏（司会者）
石ノ坂 浩次（教育者）
東山 京子（婦人警官）
仲ノ森 秋奈（アイドル歌手）
アイロンシュタイン（科学者）
長島 順也（野球選手）
一ツ橋 三華子（OL）
田ケ森 一良（タレント）

わいわい麻雀 ゆかいな雀友たち™

PC
エンジン用
ソフト2メガ

アーケードゲームで数々の実績を持つ「ビデオシステム」が、いままでのノウハウをすべて投入した、エキサイティング・マージャン・ソフト。待望の新発売。

予定販売価格
¥5,800
※予定販売価格は、消費税を含んでおりません。

1989 いよいよ6月新発売（予定）

ビデオシステム

FOR GAME FREAKS

PC ENGINE PLUS

PCエンジン+プラス



今月のテーマ

きみの疑問に答えるQ&A特集!!



編集部には、毎月いろんなハガキが送られてくる。その大半はゲームの攻略法に関する質問なのだが、中にはゲームの周辺の事象についてのモノもある。今月のプラスはそんなPCエンジン周辺についての「キミの疑問」にお答えしてしまうのだッ!

QUESTION 1 「天の声2」(バックアップユニット)はどんな仕様?

先月の記事でチョット触れたバックアップユニットの「天の声2」に、かなりの反響があった。そこで発売元のハドソンに発売を前にして、こまかい仕様を聞いてみた。

A.1 発売時期

まず、気になる発売時期と価格について。「発売時期は7～8月をめどに考えています。価格は3000円前後。なるべく安くなるように現在いろいろ検討していますのでチョット待っててください」とのこと。

この返事からすると、夏休みは楽しいRPGライフが送れそうだね。

A.2 電源

「天の声2」の基本的な電源は、電池。単3電池2本で約1年間稼働するように設計されている。

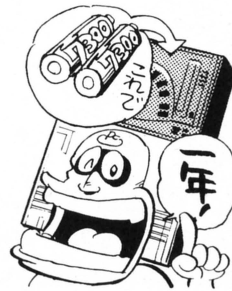
ただ、電池が入っていなくても、PCエンジン本体と接続し、その状態でPCエンジンに電源が供給されていれば、「天の声2」の作動は可能(PCエンジン後部のピンから電源を分けてもらうことができるワケだ)。

で、これがどんな意味を持つかというと、電池交換時。

もし、このシステムがついてなかったら、電池交換時に「天の声2」から電池を取り出すと、その取り出した瞬間に電源が断たれ、バックアップしているメモリーが消えてしまうことになる。

だが、このシステムがついていれば、「天の声2」をPCエンジンに接続し、PCエンジンの電源を入れたままで電池を交換すれば(電池を取り出した時点でもPCエンジンから電源が供給されているわけだから)、メモリーが消えなくてすむ。

電池の消耗状態は、「天の声2」についているLED(要するにライトのことね)の点滅で知ることができる。だからウッカリ電池切れになる、なんて心配もない。

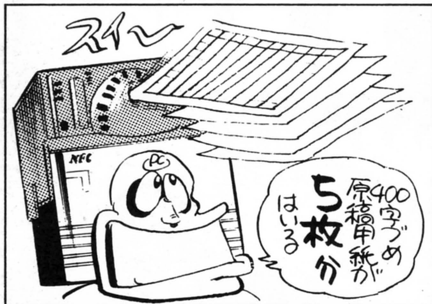


A.1-3 記憶容量

これまた気になる記憶容量の問題だけど……。数字でいうと、容量は2キロバイト（これはCD・ROM²システムのインターフェイスユニット内のバックアップRAMと同じだ）。

で、この数字をわかりやすく言い換えると、パスワードで文字にした場合、400字詰めの原稿用紙で5枚程度。ハドソンのゲーム「凄ノ王伝説」のパスワードがだいたい100バイト程度、つまり100字程度だから、そう複雑なものでなければ、20個ぐらいのゲームはバックアップできると思っていいだろう。

あと、これは容量というより、使い方に関することなのだが、1ゲーム当たりの「バックアップできる数」は3個まで。ひとつのゲームを4カ所で（または4人同時に）バックアップすることはできないそうだ。

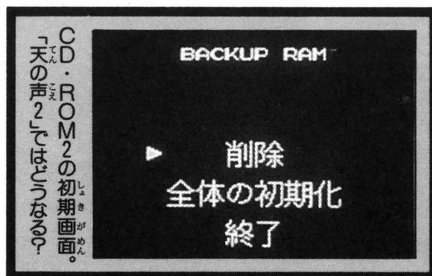


A.1-4 使用方法

使用方法は、基本的にはCD・ROM²システムのバックアップ機能と同じようなもの。

まあ、カンタンなコマンド選択式のRPGをプレイしているような感じとでも言えばいいだろうか。

画面上にその時の状況に応じたメッセージ、または選択メニューが登場するから、その中から、キミのやりたいことを選べばOK、というわけだ。

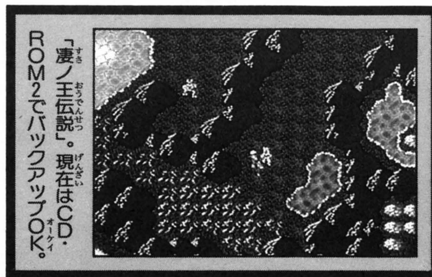


CD・ROM2の初期画面。「天の声2」ではどうなる?

I／O（基本的な出力と入力）に関する部分は、それぞれのソフトが担当。例えば、「凄ノ王伝説」の場合、初期化していない「天の声2」をつないでスイッチを入れると、「バックアップがしょきかしていません。どうしますか？　しょきかする。しょきかしない。」というメッセージと選択メニューが出てくるぞ。

A.1-5 対応ソフト

ハドソンのソフトでは、現時点では「凄ノ王伝説」。今後のラインナップとしては、「パワーリーグII」「桃太郎伝説」などが予定されている。まあ、RPGまたは、シミュレーションといった、パスワード（それも複雑な）を必要とするゲームは、「天の声2」に対応すると考えていいだろう。


「凄ノ王伝説」。現在はCD・ROM2でバックアップOK。

A.1-6 他のメーカーのソフト

他のメーカーのソフトが対応するかどうかも気になるところ。

ハドソンの話では「NECのCD・ROM²のバックアップ形式に対応してます。」とのこと。つまり、どのソフトハウスでも使用可能なのだ。

「弁慶外伝」などを始め、RPGを作る他のメーカーさんよろしくお願いしますね。

単3電池2本で稼働

通常のメモリーバックアップのための電源は単3電池2本。これで1年間もバックアップし続けるのだから、いや〜ホントたいした働きモンです！　ハイ。

LED

電池の消耗度を知らせるためのライト。電池が残り少なくなると、チカチカ点滅する。言ってみればウルトラマンのカラータイマーと同じ!?

AVブースターと同じ接続形式

PCエンジン本体との接続は、AVブースターと同じ方式になる。そのため、残念ながら「天の声2」とAVブースターは同時には使えない。

「天の声2」はこ〜んな形状になる!!

二者択一
天の声2
AVブースター
NEC
PC

QUESTION 2 IC不足がソフト発売日に与える影響は？

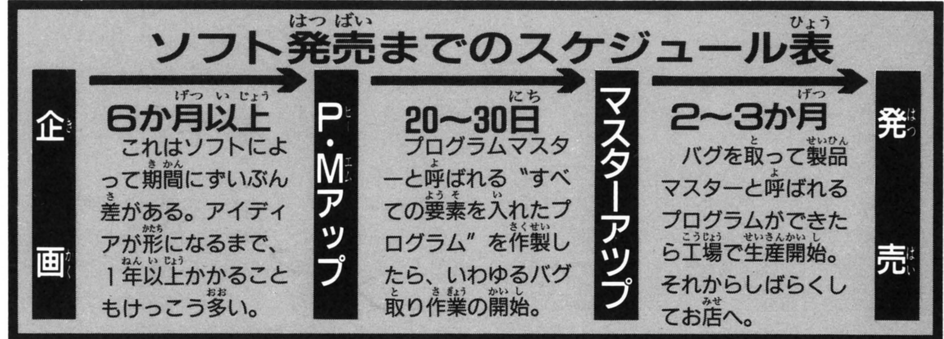
A.2 ICの不足

ここのところPCエンジンのソフトの発売に若干の遅れが出るようになってきた。

で、このことに関して「ICの不足が原因なのですか？ それとも別な理由があるんですか？」という質問がきている。

この質問をしてきているみんなは、きっと「ファミコンソフトがIC不足のため、生産にずいぶん時間がかかっている」という話を聞いて、「PCエンジンのソフトもそうなのかなあ？」と心配してハガキを書いてきているのだろう。

確かに、ファミコンの場合のソフト発売の遅れは、ICの不足が原因になっているようだ。だが、PCエンジンの場合は、それはあまり関係はない。一口にICと言っても、ICにはさまざまな種類があり、PCエンジンのソフト用のICは、現時点では特に不足してはいないようだ。



では、どうしてソフトが最近遅れがちかというと（ソフトの開発自体が遅れる場合を除くと）、Huカードを製造する工程でかなり時間がかかるようになってきたのに原因がありそう。

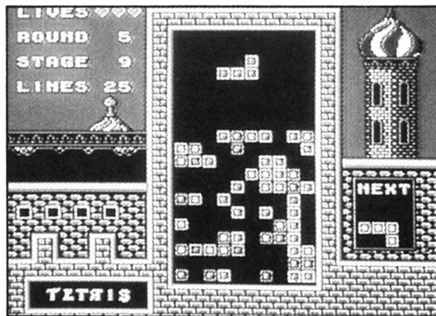
これは、PCエンジンのソフトラインナップが増え、工場の生産が追いつかなくなってきているため。ラインナップか増えて喜んでいたら、思わぬところにその影響が出た、ワケだ。

まあ、遅れがちとはいうものの、1か月当たりのソフト発売本数は確実に増えてきているから、そうイライラしないで、ちょっと待ってあげてよね。



▶1枚のゲームカードができるまでには、さまざまな作業が必要。長〜い期間かかって生まれたゲームなんだから、長〜く遊んであげてちょ〜だいね。

QUESTION 3 「テトリス」はPCに移植されるか？



A.3 移植の可能性

さてアーケードでは今年最大のヒットになるだろうといわれている超人気ゲーム「テトリス」。この「テトリス」がPCエンジンに移植されないのか？ という質問もけっこう多い。

で、この「テトリス」の移植を取り上げる場合、問題になるのが「版権」のこと。「版権」とはゲームを制作・販売する上での法律的な権利で、早い話、ゲームを移植したりする場合には、その権利を持っている人や会社の許可が必要、というようなことだ。

実は「テトリス」の版権は以前は複雑で、地域によっていろいろな会社が持っていたのだが、今年の3月22日に家庭用テレビゲームに限ってのみ、米国任天堂が独占使用権を獲得。以来「テトリス」の家庭用テレビゲームに関する版権は、米国任天堂が所有。そのため、ファミコン版のソフト販売元であるBPSは、今回、米国任天堂と新たに契約を結び直しているし、セガはメガ・ドライブ用の「テトリス」の発売契約について、現在、米国任天堂と話し合いの最中だ。メガドラ版「テトリス」は、米国任天堂が独占使用権を獲得する前に、テンゲン社からセガが許諾を受け、制作。4月中旬に発売する予定だったが、この版権の問題で発売を見合わせている。セガの話では、この版権の問題がクリアできたら、すぐにでも店頭で販売できるよう、製品の出荷の準備を整えて倉庫に保管してあるそうだ。また「テトリス」とは別に、アクションパズルタイプのゲームを現在制作中なので、メガドラユーザーは、そっちにも期待してほしい、とのことだった。

PCエンジンの場合でも、家庭用テレビゲーム機である以上、「テトリス」を移植するには、米国任天堂とPCエンジンのソフトメーカーの間で契約が成立しなくてはならないのは同じ。

で、その可能性だが……、けっこうむずかしいみたい。はっきり答えられなくて悪いけど、ソフトメーカー数社に訊ねてみたところ、「テトリス」の移植に積極的なところはなかった。作ればヒットするとは思うものの、経済的な理由などで、「実現性は薄い」と考えているようだ。移植されればウレシイ。が、セガのようにオリジナルの開発にも力を注いで、「テトリス」を越えるモノを作ってくれるともっとウレシイね。



メガドラ版「テトリス」。なかなか発売されなくて、泣いてるファンも多いのだ。

QUESTION 4 PCをめぐる噂あれこれ

最近のパソコンネット上では、ゲームに関する噂も多く、その中には、PCエンジンをめぐる噂もいくつかある。

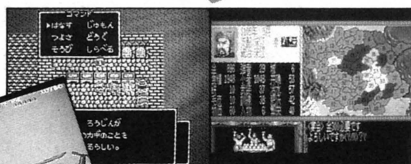
夏頃日電から発売される予定のバックアップユニットの仕様に関するものと、スーパーPCエンジンに関するものがその2大代表例。どちらも噂の域を出ないものなので、ここでは紹介するのはやめておくが、その辺のところを日電に問い合わせてみたところ……。

バックアップユニットについては、先月の本誌53ページで紹介した以上のことはまだ決定しておらず、くわしいことは現時点では聞けなかった（ただし、発売がそう先でないことを考えると、近い将来発表されると思うが）。で、もうひとつのPCエンジンのアップバージョンについては……。

まあ、コンピュータハードの場合、時が経てばバージョンアップは必ず行われるものだから、当然より高い能力を持つ新しいハードの開発研究は、日頃から続けられていると思う。が、能力が高いものができたからといって、すぐにそれが発売されるかというとそうではない。ゲームマシンのように、特に娯楽性の高いものは、性能の良さはもちろんだが、どれくらいユーザーに受け入れられるか、という環境の問題（たとえば、従来のマシンとの互換性）も重要なのだ。PCエンジンの場合、発売されてまだ2年も経っていないし、ユーザーから「マシンの性能自体に不満がある」という声も特に聞かない。このことを考慮すると、すぐにはありえないのでは、というのが、当PCエンジン＋の考え。

日電サイドでは「現時点で具体的な発売案はない」とのこと。早急なバージョンアップで現ユーザーを悲しませることはしないと思うよ。

QUESTION 5 コナミ、エニックス、光栄のPC参入はある？ない？



今回のQ&Aの最後は、参入ソフトメーカーに関する質問。

キミたち読者から編集部に来る参入メーカーについての問い合わせ。そのほとんどは「ソフトハウスの○○○○はPCエンジンに参入しないのですか？」という御指名もの。で、その上位御三家が、コナミさん、エニックスさん、光栄さんなのだ。

で、さっそく「今後、PCエンジンに参入する御予定がありますか？」と聞いてみた。

さて、その回答だが。

まず、コナミさん。

「今のところは考えていません。ただ、参入しないということではなく、さまざまなPCエンジンを取り巻く環境を考慮しながら、将来のこととして検討はしています」とのこと。

ちなみに、みんなの現時点での最も関心の高い「グラディウス2」について、「PCエンジンへの移植の可能性はありますか？」と聞いてみたところ「他のメーカーさんから、特に移植の申し込みもありませんから、現時点ではないのでは」とのこと。どこも申し込んでいない以上、まあムリな話だろうから、ここはひとつ、移植の雄、NECアベニューさん、申し込んでみてはどうでしょうか？

次は、エニックスさん。

こちらは「とりあえずは考慮中ですが、具体的なものとしてはありません」。説明するまでもなく、エニックスさんの「ドラクエ」シリーズは、非常に移植希望の多いソフトなのだが、ウ〜ム、残念です。

で、光栄さん。

「PCエンジンは市場も大きくなってきていますし、現在、興味を持って検討しています。ただ、当社のゲームは外部記憶がないと楽しんでいただけないものが多いので……、その辺の環境が整備されるといいのですが」とのこと。

夏過ぎにはバックアップ用ハードも出るので、前向きに検討してくださいね、光栄さん。

と、以上が各社さんの回答。今回話を聞いた3社は、いずれも「考慮中」とのことで、確実な参入意思の表明はなかったが、PCユーザーはあなたたちの参入を熱〜く望んでますよ！

RPGに関する意見を大募集!!

さて、当「PCエンジン＋」のコーナーでは、広くみんなからの意見、感想を募集している。

もちろん、どんな意見でもいいんだけれど、最近特に募集したいなあと思っているのは、

⑴RPGに関する意見。「このゲームのどこが好き」とか、「このゲームのここが嫌い」といった具体的なことでもいいし、RPGというゲームシステムに対するドッシリ構えた意見でもいい。とにかく送ってちょ。

⑵レンタルソフトに関する意見。もし、キミの家の近所にゲームソフトのレンタルショップがあったらどうするか？　実際にある人は、どんな利用法になっているかを報告してほしい。もちろん、「そんなの反対！」という意見もOK。

⑶CD−ROMへの意見も、このへんでもう一発募集する。これは「天外魔境」も発売されることだし、7月いっぱいぐらいまで募集しつづけるぞ。

以上⑴〜⑶に当てはまらなくったってカマワナイ！　このコーナーに対する意見、批判、おほめのコトバ、なんだってOKだ。

いい意見、建設的な意見をくれた読者様には、



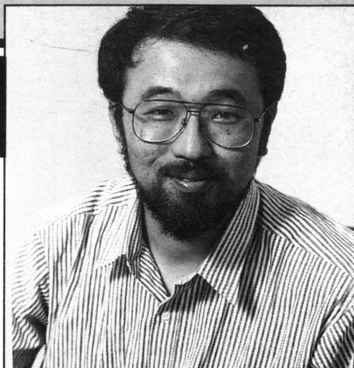
RPGは、現在最も人気の高いゲームジャンルだ。

ニンジン倶楽部に負けない豪華な粗品をプレゼントする用意もある。

特集してほしいテーマもつねに募集中だから、ヨロシクね!!

札幌発 ハイパー電脳コラム

CD・ROM²は世界に通用するハード



ハドソン技術本部長 中本伸一

3月末に開催された国際会議で見てきたCD-ROMの現状と、CD-ROM²の人気ぶりを中本氏が誌上レポート！

今回は3月の28日から3日間にわたってロサンゼルス近郊のアナハイムで行われた、CD－ROMコンファレンス（国際会議）の報告をしてみたいと思います。

この会議で第一にわかったことは、PCエンジンのCD－ROMは世界で最も普及しているシステムだということです。今までに全世界で販売されたパソコン用のCD－ROMドライブの数をすべて合わせてもCD－ROM²には及びません。今までのCD－ROMはどちらかというとビジネス用途が中心で、値段も高くなかなか普及しなかったのですが、ゲーム用途に使ったとたんにこんなに普及してしまうところを見ると、CD－ROMの本当に正しい使い方はゲームだと言えそうです。

さてこの会議ではCD－ROMを応用した色々な技術も発表されていましたので、この機会に皆さんに説明してみましょう。

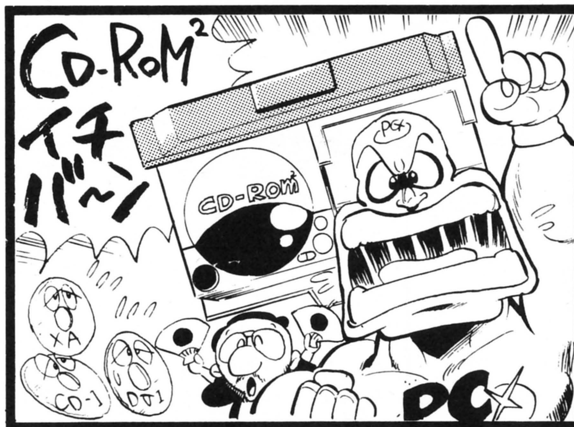
ソニー・フィリップス・マイクロソフトという3つの会社が協力して、CD－ROM XA（CD－ROMエックスエーと読みます）という規格を発表しました。これは簡単にいうとCD－ROMの中にグラフィックのデータと音のデータを交互に配置し、パソコンで同時に再生するしくみです。今までの方式ですと、絵のデータと音のデータが別々の場所に入っていたので（これだとグラフィックデータを読んで画面に表示してから、改めて音を鳴らすという手順をとらなければならなかった）、絵と音を同時に動かすのが困難だったわけですが、今回のCD－ROM XAでは、データを交互に配置することにより、少しずつ絵のデータを読みながら音のデータをバッファに送り、音がとぎれないようにしているわけです。

ただ、あくまでもパソコンの遅いフルグラフィック画面を対象にしたものなので、PCエンジンのような高速なアニメーションは無理なようです。CD－ROM XAのデモを見る限りでは、ナレーションをしながら数秒に1回くらいしか画面が変わらないので、どちらかというと電子カタログとか図鑑には使えますが、ゲームにはあまり適さないようです。

もちろんCD－ROM²にも、この「絵のデータと音のデータを交互に配置する」という機能は含まれています。が、あまり使える場面は多くはありません。あくまでもオマケ的な使い方に限られます。たとえば、タイトルなどで絵をパラパラ変えながらナレーションをするという場面などで有効ですが、それはごくわずかな部分なのです。

ゲームを面白くするのはユーザーとのやり取りの部分であって、決められたシーンをただ消化するだけであればビデオを見た方が良いのではないでしょうか？ そうした意味でぜひ「天外魔境」をじっくり見て頂きたいと思います。このソフトの一番最初のストーリー説明の部分には「交互配置」を使っていますが、このゲームの本質的な面白さはその部分ではないのです。

どうも今までビジネスばかり手掛てきた人々は「絵と音を同時に出せば」面白いソフトができると信じているようですが、「天外魔境」を遊んでみれば「交互配置」はあくまでオマケの部分にすぎないということに気づくでしょう。



どちらにしろこのCD－ROM XAは50万円以上するパソコンの世界のものですから、皆さんが実際に触れるようになるまでにはもうしばらくかかりそうです。

またもう一つの面白い技術として「DVI」というものが注目されていました。これはデジタル・ビデオ・インターラクティブの頭文字をとったものですが、ビデオの画像を相当な時間をかけて圧縮して（1画面を圧縮するのに10秒程かかる）CD－ROMに記録してパソコンで再生するというシステムです。

早い話がCD－ROMでレーザーディスクの代わりをさせようというもので、CD1枚で1時間程度の画像を記録できます。画質はビデオを見ているのとほとんど変わらない高品質なものですが、よくよく見ると本家のレーザーディスクよりもかなり落ちます。これであれば、十分安くなって映画などのソフトも充実しているレーザーディスクを使った方が良さそうですね。もっとも映画を見るだけであれば、レンタルビデオがてっとり早いでしょう。

どちらにしろDVIは試作段階でまだまだ高価ですので、今後の動向が注目されます。まあDVIのほうが高品質な絵を出せるので、CD－ROM XAよりはまだ有望とは思います。

去年まで話題の中心だったCD－Iはすっかり影をひそめてしまっていて、これといったニュースはありませんでした。

今回のCD－ROMコンファレンス全体を通して感じた事は、CD－ROMをとりまく技術は日進月歩で進んでいますがまだまだ一般のユーザーに直接役立つものは少ないという事です。CD－ROM XAにしてもDVIにしてもまだまだパソコン上の試作段階で、値段も高くいつ一般消費者向けの製品が商品化されるかはっきりしていません。CD－ROMを本当の意味で実用化しているのは、NECのPCエンジンだけだということを確認できたと思っています。

この証拠にアメリカの数多くのソフトハウスの方々も同じ意見を持っていました。彼等が一番期待しているのはPCエンジンのCD・ROM²システムで「どうすればソフトを作れるのか？」「アメリカではいつから売り出すんだ？」という熱い問い合わせが、NECアメリカに殺到していました。来年にはアメリカ生まれのCD－ROMソフトが日本で楽しめるかもしれませんね。

今回の会議に参加して私が一番自信を持ったのは、PCエンジンのCD・ROM²システムは世界に通用するすばらしいシステムであり、「天外魔境」は世界最高のCD－ROMソフトであるということです。みなさんぜひ「天外魔境」に期待して下さい。



月刊 PCメディアプレス

PC MEDIA PRESS

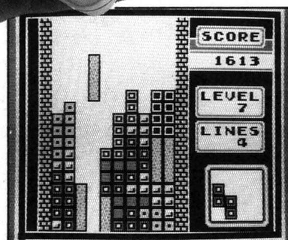
ぞびえとうまれのてつやがたぱずるげーむてとりすのきになるふたつのうわさ

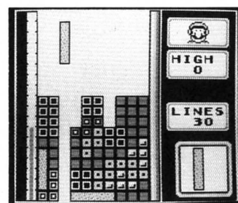
露西亜産回転一列埋立遊戯最新的二事情



ゲームボーイのテトリスが6月14日発売される!!

ついにというか、やはりというか、あの「テトリス」がゲームボーイのソフトとして登場するぞ。これで、学校や塾の休み時間にも、電車のなかでもテトリスがプレイできるようになってしまう。ゲームボーイって、なりは小さいけど、根は気さくでいいやつだぜ。ホントの話。テトリス・ゲームボーイバージョンの最大の特徴は、2人同時プレイできるようになったこと。一方のプレイヤーが消したラインの分だけ、相手のブロックの数が増えていくというスリリングなルールなのだ。勝負は早く30ラインを消した方が勝ち。じっくりきれいにつむよりもできるだけ早く、多く消すという、新しいテクニックが必要になりそうだね。



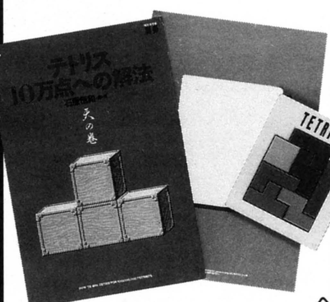




ペレストロイカを象徴する?のタイトル画面ではないか! 堂々

ファミコンやゲーセンで培った職人芸を充分発揮できるように、4ラインまとめて消すとテトリスポイント。最高に気持ちイイ。このソフトが爆発的に売れて駅のホームとか喫茶店で、いい大人がヘッドホンして上半身ゆらしながらプレイしてる光景なんて見られたらいいなァ。任天堂 2600円

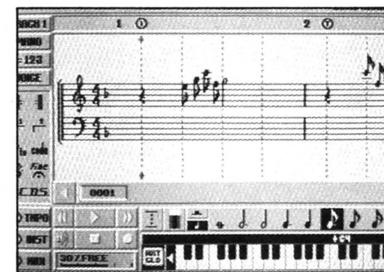
攻略本のニューウェーブ パズルっきテトリス本



攻略法そのものより、しりあがり寿画伯の漫画「山水画テトリス」やテトリスの生みの親アレクセイ・パージトノフ氏へのインタビューの方が読みごたえがあるという、不思議なノリの攻略本だ。テトリスのブロックに方・辺・凸・乙(カンジとらえてて感激した)なんて名前つけて攻略法を解説している。読んですぐ上達するわけではないが、ファンなら欲しくなってしまう一冊。書名は『テトリス10万点への解法』。ペヨトル工房ってとこから、定価980円で出ているのだ。

NCSより88用ミュージック・ツールが発売!!

NCSから5月26日に発売された『ミュージックアート88』(14800円)ってソフトを知ってるかい? PC-8801(SR以降の機種)対応のミュージックツールなのだ。このソフトで何ができるかというと、まず、作曲ができる。それもマウスを使って。作曲してみたいけど、楽器が苦手というPC野郎どもにぴったりだ。次に好きな曲のアレンジができる。曲の一部を変えちゃったり、自分で作った曲を装備された60種の音色で編曲したりできる。さらに作曲・編曲した曲を集めてアルバムを編集できる。使用トラックはFM音源6からはじまって10トラックもあるから、こりようによっては本格的なアルバムになるぞ。これらをほとんどマウスで操作できるというからうれしいじゃないの。データディスクにはPCソフトのモトローダー、シュビビンマンの音楽データも入っている親切設計。88を持ってるなら買って損はないぞ。



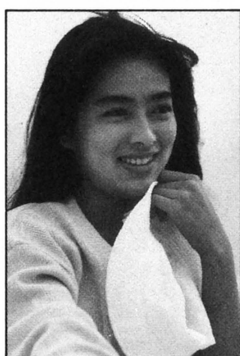
BIG EVENT '89夏休みPCエンジンワールドに読者1500名を御招待!!

この夏最大のイベント「夏休みPCエンジンワールド」が東京・名古屋・大阪の3大都市で開催されてしまうのだ! 当日、会場にはPCエンジンソフトを発売しているソフトメーカー約30社が勢ぞろい。新作ソフトを中心に、50タイトル以上のゲームが集結しちゃうらしい。モニターも200台は用意するというからお目当てのゲームもきっとプレイできちゃうぞ。ステージではゲーム大会など、いろんなイベントをやるらしいから、来月号でもっと具体的な情報をお知らせするつもりだ。今月は本誌読者御招待のお知らせなのだ。各会場ごとに500名ずつ、計1500名の読者をこのPCエンジンワールドに招待するぞ。くわしい日程や応募方法は右に書いてあるとおりだ。

応募方法:官製はがきに住所・氏名・希望会場を明記して下記のあて先に応募しよう。
〒162東京都新宿区市谷田町3-1-1 ハドソンビル
夏休みPCエンジンワールド事務局 月刊PCエンジン係
しめ切り:7月10日(当日消印有効)
開催日・会場:7月29日、東京流通センター
8月1日、名古屋市国際展示場
8月3日、大阪ビジネスパークNEC C&Cプラザ

7月に新曲発表、10月にドラマ出演が決定した川越美和ちゃん情報

本誌4月号でプリンセス・カフェに登場してくれた川越美和ちゃんの最新情報だよ。7月5日には第3弾シングル『女神の瞳』(NECアベニュー)が発売されるぞ。グンと大人っぽくなった美和ちゃんの歌に期待しちゃおう！



それから、10月にはTBSの人気ドラマシリーズ『時間ですよ。平成元年』に出演が決定と、ドラマでも大活躍。7月30日には東京でイベントの予定もあるし、美和ファンはしっかりチェック！

うわさでは美和ちゃんが、来年CD-ROM²で登場するらしいとのこと。まだ決定したわけじゃないけど、実現してほしいね！

国民的美少女を全国から大募集！

「第3回全日本国民的美少女コンテスト」の参加者募集なのだ。。推薦者にも賞金100万円！が贈られるというから、きみの周りの美少女を口説いて応募させようではないか。このコンテストから過去に藤谷美紀ちゃんと細川直美ちゃんがデビューしておるのだぞ。



応募資格：12歳〜18歳の独身の女性。(保護者の同意が必要)
応募方法：履歴書と最近撮影した上半身正面、上半身側面、全身スナップ、アップのサービス判の写真、計4枚。全身写真の裏に氏名、年齢、学校名(職業)、身長、体重、バスト・ウエスト・ヒップのサイズを明記。
応募先：〒150 東京都渋谷区神宮前4-3-15 東京セントラルビル510号
「国民的美少女コンテスト実行委員会」事務局 ☎03(470)2731 しめ切り：6月30日

移植決定記念！〝ニンジャウォーリアーズ〟ビデオ&CDプレゼント

ゲームミュージックの普及に最も熱意をそそいでいるポニーキャニオンさんから、PCフリークに、喜べ！CD2名、ビデオ1名プレゼントなのだ。このCDはニンジャウォーリアーズのオリジナルサウンド全曲に加え、アレンジバージョン2曲、「レインボーアイランド」、「オペレーションウルフ」「フルスロットル」が収録されている。　CD2550円　ポニーキャニオン



アーケードゲームから独自の3画面ゲームの全6ラウンドをフルに収録。PCエンジンにはほぼ完璧に移植されるから、このビデオを見て攻略の予習をしてくれ。予習復習がゲームをマスターするための近道だ（そんなことないか）。このビデオ、アメリカの古いアニメだと自分に言いきかせて見ると、それなりに味わい深いものがあったりする。3280円　ポニーキャニオン



官製はがきに住所・氏名・年齢を明記して下のあて先に応募。しめ切りは6月29日（当日消印有効）。当選者の発表は商品の発送をもってかえさせてくれ。
（あて先）〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2-3-1　小学館　月刊PCエンジン　PCメディアプレス⑦　ビデオ（またはCD）プレゼント係。

必殺 光栄三点買い

水滸伝〜天命の誓い



ゲームの舞台は中国なんだけど、安易にチャルメラ中華風音楽に流れないところがいい。「夢、いつの日か」のボーカルバージョンやオーケストラバージョン、「組曲梁山泊」のトランペット・ソロなど、聴きどころがいっぱいある、耳に心地よいアルバムに仕上がってるのだ。CD2900円　ポリドール

信長の野望〜戦国群雄伝



ボーカル入りの曲も入ってて、その歌詞も信長がどうしたこうしたなんてことは全然言ってなくて、時代劇スペシャルのサントラ盤みたいで、アレンジがすごく素敵なのだ。ジャケットは雑誌『プレジデント』の表紙みたいだけど、本気でおすすめしたいアルバムなのだ。CD2900円　ポリドール

蒼き狼と白き牝鹿



ゲームのなかから代表的な11曲を収録している。そのうち3曲には歌詞もついているのだ。光栄って会社はゲームの世界観を大切にするとこで、このアルバムも大事に作りましたという、製作者の姿勢がうかがわれる。個人的にはオルドのボーカルバージョンも聴きたかった。　CD2900円　ポリドール

今月の新譜ですだ

ロードス島戦記



パソコンゲーム「ロードス島戦記」から、代表曲をアレンジして収録。決戦の場面をドラマ化したサウンド・パフォーマンスでは声優さんが熱演！　ゲームにはまって、小説を読んで、このアルバムを聴くのがロードスワールドの正しい楽しみ方だ。
CD2550円　ビクター音楽産業

ジーザス



ファミコンにも移植されたAVG「ジーザス」の全曲集だ。このゲームをプレイしたことがある人なら、BGMが謎を解く重要なヒントになっていたから、このアルバムはとってもなつかしい気持ちで聴けるはずだ。作曲はあのすぎやまこういち氏なのだ。
CD2760円　キングレコード

スタートレーダー

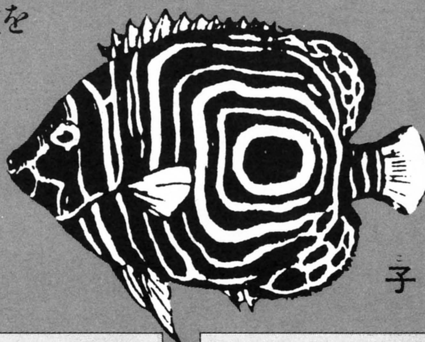


奥慶一氏編曲のスーパー・アレンジバージョンがおすすめ。ノリのいいフュージョン系のサウンドはゲームを知らなくても、充分鑑賞に値するぞ。特に車でハイウェイドライブなんて時にはぴったりだ。このほかオリジナル・ゲームBGM全28曲収録。
CD2760円　キングレコード

自然と遊ぼう。



ぜんぜん似てない「たてじまきんちゃくだい」の親と子。自然の中には不思議なことがいっぱいあるね。
もうすぐ夏。ことしの夏は、図鑑を持って海に、山に出かけて思いっきり自然と遊ぼう。
たくさんの発見が君を待ってるよ。



③「魚貝の図鑑」より



みんなの知っている草花や、めずらしい草花まで、いろんな植物をしょうかいだ。
●定価1,240円（税込）



カブトムシやクワガタムシなど、大好きな昆虫のひみつがバッチリわかるよ！
●定価1,240円（税込）



こわ〜いサメ、ゆかいなクラゲ…海にいる生きもののことをなんでも教えちゃう。
●定価1,240円（税込）



はくちょう座、こぐま座…。星座の名まえをおぼえて、星の博士になっちゃおう！
●定価1,240円（税込）

ワイドなカラー写真と図版で、自然の不思議を解き明かす。

小学館の学習百科図鑑

既刊48冊好評発売中

①〜㉚ ㉜〜㊺定価各1,240円（税込） ㉛定価1,340円（税込） ㊻以降定価各1,340円（税込）

6月下旬発売予定

㊾クワガタムシ

予価1,340円





毎月毎月抽選で555名にあたるよ！



プレゼント！



小学館の学習百科図鑑など小学館のこどもの本のオビかカバーについている応募券をハガキにはって送って下さい。抽選で毎月毎月555名にプレゼント。詳しくは本のオビを見てね。



小学館

SPECIAL REPORT

CD-ROM 開発速報



ヴァリスII



ラスト・ハルマゲドン


"のりピー"の夢冒険


モンスターレア

「天外魔境」だけじゃない！とばかりにCD-ROM新作情報がこのところドンドン発信されてきている。移植の発表、進行状況など、一挙まとめて特別レポート。




スーパーアルバトロス


レインボーアイランド



イースI II



みつばち学園



ぎゅわんぶらあ自己中心派

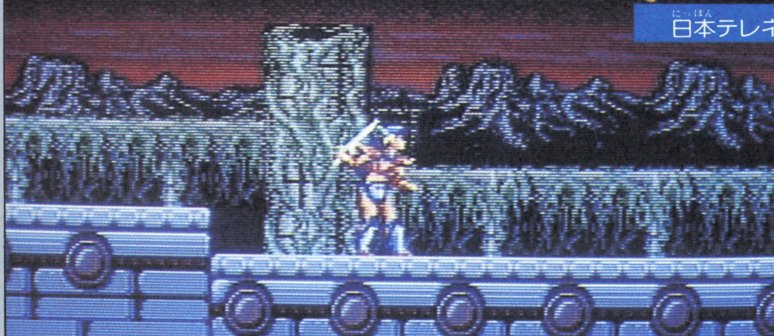


J.B.ハロルド

続々登場するCDラインナップ全公開！

ヴァリスII

日本テレネット／6月23日発売／CDロム／6780円 



ゲーム内容は、超本格派のアクションゲーム。だけど、コイツはただのゲームじゃないぞ！

とことんビジュアルの美しさを追求し、全6ステージのバトルシーンを華麗に演出。デモ画面では、超一流の声優を起用して、ゲームストーリーを演出たっぷりに見せてくれるのだ。

プレイヤーをゲームの世界にぐいぐいと引き付けてしまうことは、もうマチガイなしだね！

アクションゲームの常識を越えた!!

臨場感たっぷりのストーリー展開!!

CD-ROMならではの超豪華なグラフィックとサウンド。さらに、アクションゲームとしては、今までに例を見ないドラマ性の高さで、期待度上昇中の『ヴァリスII』。

いよいよ、このゲームの全貌が明らかになってきたぞっ!!

前作（パソコン版）での"優子"の活躍によって、平和を取りもどしたかに見えた、異次元世界『ヴェカンティ』。しかし、突如として悪の化身"幻夢帝王メガス"が出現し『ヴェカンティ』は再び危機に陥っている。

前作で"優子"のライバルとして、壮絶な死をとげた"麗子"の幽霊が、"優子"を今一度、バトルの世界へと呼びもどしたのだ！　戦いの場となるのは、全6ステージ。現実世界から、異次元世界へと"優子"の長い戦いの旅が、ついに始まろうとしているっ!!

ステージ1の全マップ公開!!

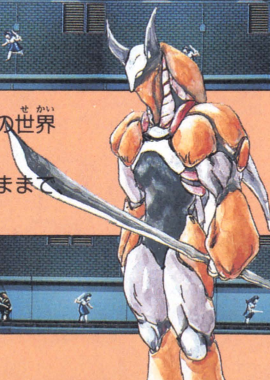
スタート

スタート地点は、地下鉄・飯田橋付近。しんと静まりかえった不気味なビル街だ。

現実の世界には、ログレス軍の手が伸びている。敵は容赦なく襲いかかるぞ！

スティンガーと対決だっ！

このステージは、現実の世界が舞台になっている。"優子"もセーラー服のままで戦いに挑むのだっ！



前作で壊滅したはずの、ログレス軍の残党どもがつぎつぎと"優子"の行く手に立ちはだかっているのだ。

©1989 日本テレネット

ドラマに命を吹き込む有名声優陣



主人公"優子"をはじめとする登場キャラクターの声を、有名声優陣が演じることも、このゲームの大きな話題の一つ。

去る4月11日(火)に行われた吹き替え録音には、日本を代表する超一流の声優陣が集まり、リハーサルから本番までリラックスしたムードの中で、まさに迫真の演技を披露してくれた。

ゲームの中で、いきいきと会話するキャラクターたちに、めいっぱい期待できそうだ!!



島本須美
主人公優子を演じる。優しそうな雰囲気だね。



三田ゆう子
麗子を演じる。収録中の明るい笑顔が印象的。



鈴置洋孝
メガスとザルーガの2役を演じている。

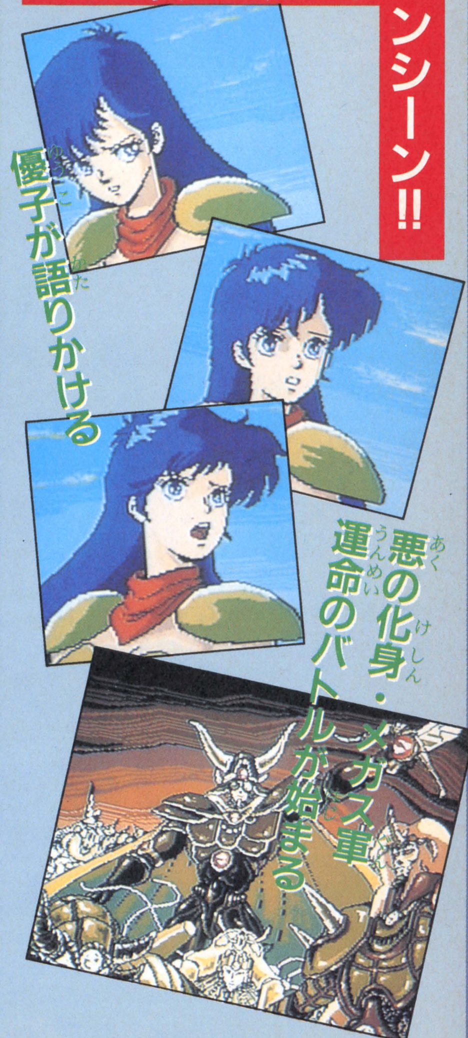


里内信夫
ギランとハイゼンの2役を演じている。



吉原丈二
ガイアスとトウの2役を演じている。

自慢のアニメーションシーン!!



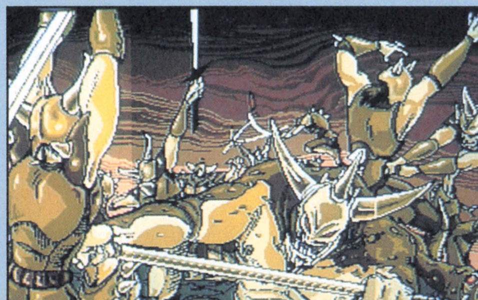
優子が語りかける

悪の化身・メガス軍 運命のバトルが始まる

ダイナミックな アニメシーンに感動!!

そして、このゲームを語る時に忘れちゃいけないのが、大迫力のアニメーションシーン。

これは、オープニングからエンディングまで、全8シーンが用意されている。その時間を合計すると、なんと15分以上にもなるそうだ。

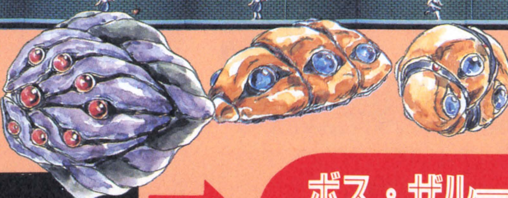


アニメシーンのスピード感は、ほとんどアニメビデオを見ているかのような感覚。アクションシーンののめり込み度を、グンとアップさせるぞ!!

ステージ1は横スクロール画面を中心に構成されている。地上のビル街から、地下鉄の構内へ入っていくぞ。

中ボス出現

ここのボスは、ログレス軍の再起を狙う将軍"ザルーガ"。"優子"の持つ『ヴァリスの剣』を奪い取ろうと戦いを挑んでくるのだ。



ボス"ザルーガ"の部屋の前には、"黄天竜ガデル"が立ちふさがる。弓矢の攻撃で、"優子"を苦しめる。

ボス・ザルーガの部屋にワープ!!



優子を待ちうける強大なメガス軍!!

ステージ1

現実の世界をイメージしたステージ。地下鉄の入り口が、異次元世界への入り口になっている

アニメーションやデジタルサウンドも魅力だけど、なんといっても「ヴァリスII」の実力はアクションゲームとしての完成度の高さにある!!

6つのアクションシーンに登場する敵キャラたちは、どれも"優子"より巨大。しかも、たくさんの動きや攻撃のパターンを持っているのだ。

赤闘龍・ザルーガ

黒ひょう龍・ギラン

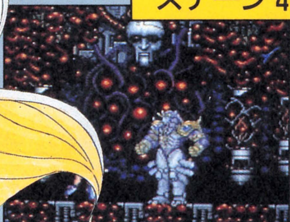
幻夢帝王メガス

紅蓮のトウ

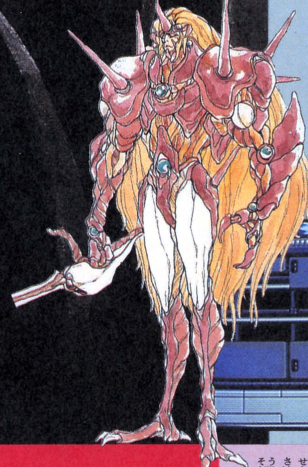
ステージ2

ここは、現実世界と異次元世界の狭間。鍾乳洞をイメージしたステージ。

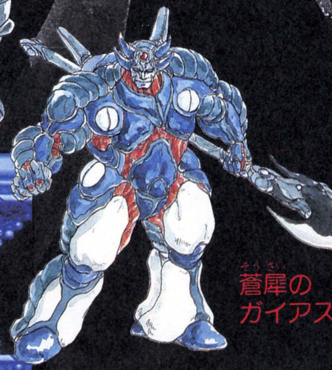
ステージ4



ついに、ここからメガス軍の領地内にはいる。まるで、機械と生物が合体したような、不気味な洞窟のステージだ。



妖狛のハイゼン



蒼犀のガイアス

ステージ3

白い神殿の廃墟が続くステージ。ここは、バリア城へと続く道なのだ。

ステージ5

メガス城内部。メタリックな感じのステージだ。敵は少ないが、数多くのワナが仕掛けられている。

優子の活躍はキミの腕しだいなのだ!!

操作性はアクションゲームの命。操作マニュアルをしっかりと頭にたたきこんで、キミの"優子"を大活躍させてあげなくちゃね!!

パッドの使い方

⇧キー
スペシャルアイテムの使用。

⇦⇨キー
優子を移動させる。

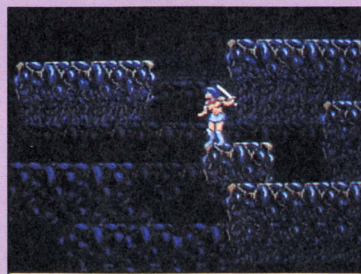
⇩キー
しゃがむ。移動はできない。

Ⅰボタン
ジャンプ。押している時間によって、ジャンプの高さが変化する。

⇩キー+Ⅰボタン
下の段に飛び下りる。

Ⅱボタン
攻撃

RUN
スタート
ポーズ



縦にスクロールするステージでは、上下のジャンプが操作のポイントになるぞ!!

アイテムを取ると優子は強力にパワーアップするのだっ!



各ステージに出現する敵によって、使用アイテムの組み合わせを変えれば、戦闘はグッと有利になるぞ!

アイテムを使いこなして、戦闘を有利にしよう

"優子"の使用できるアイテムは、全部で16種類。その使用効果によって、４つのグループに分けられている。

オフェンスアイテムは攻撃用の武器。ディフェンスアイテムは"優子"の能力をレベルアップさせ、戦いを有利にしてくれるアイテムだ。

そして、スペシャルアイテムは絶大な特殊効果を発揮して、ピンチを救ってくれる強力なアイテムなのだ。さらに、その他にも１UPやスコアアップなどのうれしいアイテムがあるぞ。

▷オフェンスアイテム

攻撃用の武器はこの４種類だ。装備を変更しても攻撃レベルはかわらないぞ。

▷ノーマル 優子が最初から持っている武器がこれだ。威力は普通。

▷カッター 敵の弾を消してしまう能力もある。便利な武器だ。

▷誘導弾 敵に追従して攻撃する。レベルアップすると連射可能。

▷ワイド 前方とナナメ上の２方向に同時に攻撃できる武器だ。

▷ディフェンスアイテム

優子の能力をアップさせ、戦いが有利になるように補助してくれるアイテム。

▷シューズ 一定時間、移動スピードをアップさせるアイテム。

▷シールド 敵の攻撃によるダメージを、ある程度少なくする。

▷パワーアップ オフェンスアイテムが３段階にレベルアップする。

▷バイタリティ 取ることに優子の体力の上限がアップするアイテム。

▷スペシャルアイテム

特殊な効果を発揮して、優子を助けるアイテムだ。使用回数や時間に限りがあるぞ。

▷クラッシュ １画面内にいる全部の敵にダメージをあたえる。

▷インビジビリティ 一定時間の間、優子が無敵状態になるアイテム。

▷タイムストップ 一定時間の間、敵の動きやトラップの動きを止める。

▷オプションバリア 優子の体の回りを回転して、敵からのダメージを防ぐ。

▷アナザーアイテム

優子のライフや、スコアなどに関係する、ボーナスアイテム。

▷１UP プレイヤー残数が増える。うれしいアイテムなのだ。

▷クリスタル これを取るとボーナスとして1000点が加算される。

▷ライフ大 ライフポイントを、一度に16ポイント回復してくれる。

▷ライフ小 ライフポイントを、一度に８ポイント回復してくれる。

武器のパワーアップはとても気持ちイイ!!

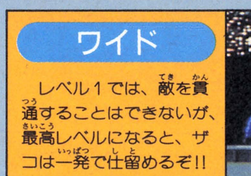
パワーアップアイテムを取るごとに3段階にアップ

４つのオフェンスアイテムは、パワーアップのアイテムを取るごとに、その能力が３段階にアップしていく。攻撃力の上がった武器は、どれもものすごい威力を発揮して、快感のバトルシーンを展開させてくれるぞ!!

しかし、"優子"が死んでしまうと、持っている武器の種類は減らないが、レベルが１に戻ってしまうので注意しよう。



ノーマル
最高にパワーアップした状態では、弾も大きくなり、かなりの破壊力を持つようになるぞ。



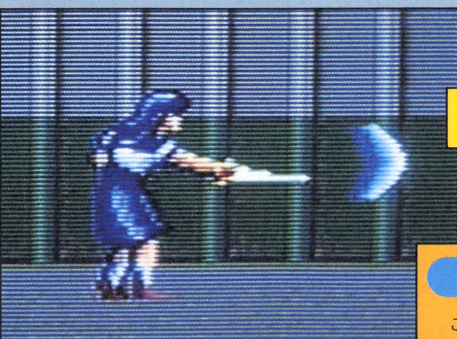
ワイド
レベル１では、敵を貫通することはできないが、最高レベルになると、ザコは一発で仕留めるぞ!!







誘導弾
レベルアップしても破壊力は変わらない。しかし、連射ができるようになるぞ。多方向から敵が出てくるステージでは有効な武器になる。







カッター
最高レベルになると、最初の約３倍の射程範囲を持つ。この武器は、敵の弾を消すことができるので、連射すればバリアとしての効果もあるぞ!

移植決定 ラスト・ハルマゲドン

モンスターとエイリアンの壮絶な戦いをCD-ROMで再現!

ブレイン・グレイ／発売日未定／価格未定



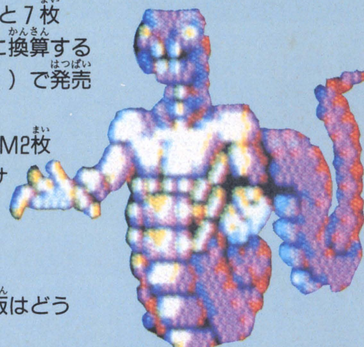


▲主人公はモンスターたち。パーティプレイでゲームは進行していくのだ!

昨年発売されて大ヒットを記録したパソコンゲーム「ラスト・ハルマゲドン」。このオドロオドロしいRPGのCD-ROMへの移植が決定した。

最近のパソコンのゲームは大容量のモノがけっこう多いんだけど、この「ラスマゲ」はその代表格。PC88用のディスク版を例に採ると、320キロバイトのディスクでなんと7枚組(2メガビットのHuカードに換算すると。10枚以上になってしまうぞ!)で発売されたという強者だ。

「FMタウンズ」では、CD-ROM2枚組で発売されるなんていうウワサもあって、ま、CD-ROMでなければ、家庭用ゲーム機への移植はちょっとツライ感じのこのゲーム。PCエンジン版はどうなるか? 目の離せない1本だ。



オリジナル(PC-98・PC88シリーズ用)はこんなゲームだ!!

最終戦争後の地球を舞台にした、進化論的RPGだぞっ!



◀やっとの思いで乗り込んだ宇宙船で待ち受けるものとは!?

「ラスト・ハルマゲドン」の舞台は、最終戦争によって人類が滅亡してしまった地球。

戦争後、今まで人類の力に押され地下で生き延びていたモンスターたちが、地球を我が物にするため地上に出てみると、そこにはすでに地球外生物、つまりエイリアンの侵略の魔の手が伸びていた。ここに、モンスターたちとエイリアンの地球覇権をめぐる壮絶な戦いの幕が切って落とされたのであるー。

と、まあ、これが主なゲーム設定。

主人公たちも敵たちもどっちも言ってみれば「化け物」なわけだから、キャラのグラフィックのオドロオドロしさといったら、もうタイヘン。まさにハルマゲン(黙示録)な感じなことウケアイ。ヘタなスプラッタームービーよりは、クリーチャーのできは上だろう。

ゲームのシステム上の特徴はというと、大きく分けるとふたつ。

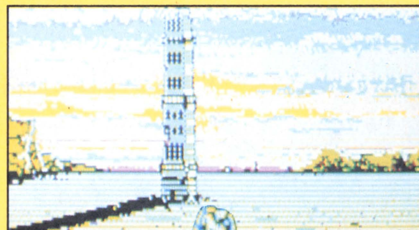
ひとつ目としては、主人公となる12匹のモンスターを3チームに編成して戦わせる点。昼に活動するチーム、夜のチーム、月に一度のサルバンの破砕日(大震災日)用のチームと、時間の経過に合わせて別々のパーティで戦うことになる。

ふたつ目は、モンスターたちがあるレベルに達すると、他のモンスターと合体し、より強力に進化(パワーアップ)していく点。この辺も人気の秘密だったようだ。

また、デモ画面も充実していて、パソコン版では、オープニングデモにディスク2枚を使用していた! という凄い凝りようだったのだぞ。

▼人間達は再び目覚める日を夢見てコールドスリープに。







▲この方たちが主人公のモンスターさん。魔法が得意な方とか力が強い方とか、人間と同じでいろいろ特徴があるのですね。

©1988 ブレイン・グレイ

開発速報 酒井法子ちゃん主演「のりピーの夢冒険」(仮称)

のりピーと一緒にファンタジーワールドで不思議な冒険！

ビクター音産／発売日未定／価格未定

先月号で、ビクター音産のCD-ROM第1弾が、アイドルの酒井法子ちゃんをフィーチャーしたものだっていうことは、チョットだけ紹介したよね。今月は、その"のりピー"主演CD-ROMの新情報をお届けしちゃおう。

テレビ中継中のコンサート会場で、時空の歪みの中に吸い込まれていく"のりピー"。それを見て思わず画面に手をさしのばしたボク（もちろんプレイヤーのことね）もモニターの中に吸いこまれ……。気づくと、しゃべる石やおかしな動物たちがいるヘンテコな森の中。彼らの話では、この国の人々はブランケットの国に住む魔女ダーナによって鏡の中に閉じ込められていて、"のりピー"はダーナの手で水晶の中に封じ込められているらしい。"のりピー"を救うべく、ボクは不思議な国を冒険することにした──

以上が主なゲームの設定。アイドル主演のCD-ROMだと小川範子ちゃんの「No・Ri・Ko」がすぐに頭に浮かぶけど、このゲームはコマンド選択方式の本格的なアドベンチャーになる予定。

マンモス楽しいゲームよ!!

のりピー撮影現場潜入レポート!!

「のりピーの夢冒険」（仮称）の画面は、"のりピー"の写真をスキャナーで取り込んだものと、従来のゲームと同じ描き方をした背景やキャラを組み合わせたものになる。

で、その画面に取り込む"のりピー"の写真撮影が、5月17日、東京は赤坂のスタジオで行われた。

"のりピー"は、ゲーム中でいろんなファッション、いろんな表情を魅せてくれるから、スタジオでの撮影も衣装を何度も替えるなどして、時間的にはけっこうあわただしいスケジュールだったみたいだけれど、そこは、さすがアイドル！

いつも笑顔で、決めるところはバッチリ決めてくれてたよ（アイドルってテレビで見てもかわいいけど、実際に見るともっとかわいいんだから）。

6月1日には、ナレーション録りの予定。秋には、キミの部屋に"のりピー"がやってくるぞ。

▲スタッフと打ち合せする"のりピー"。左手前にあるのが、ゲームに登場する水晶玉。

▲衣装を替えたり、メークを直したり。いろいろタンヘンなんだから。

撮影現場は、こ〜んな感じ。ちょっと倉庫っぽくて意外でしょ。

圧倒的にかわいい！ いや〜、いい取材だったな♥

©1989 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES. INC. ©1989 サン・ミュージック

CD-ROM 開発状況 REPORT

CD-ROMの場合、普通のカードゲームと違い、なかなか新しい開発状況（特に画面写真）が入りにくい。

これには、ソフトを作る時に特別なマシンが必要であるとか、ゲーム雑誌にソフトを貸し出そうにも、カードゲームのようにカンタンは行かない（CD-ROMをプレスするには、けっこうな費用と時間がかかるのだ）など、様々な理由が実はあるのだ。

ただ、そうはいっても、「あのゲームはいったいどのくらいできてるんだろう？」「いつ発売されるの？」と、ゲームファンなら当然気になっちゃうよね。

というわけで、今月は、すでに発表されているCD-ROMの開発進行状況をカンタンに紹介しておきます。

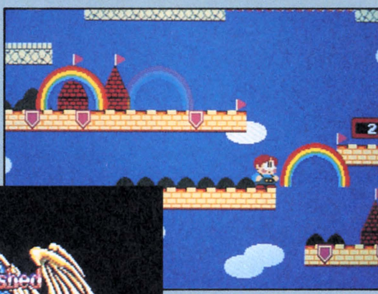
「アルバトロス」と「レインボー」については7月発売だから、来月はいろいろ情報が出てくると思うんだけどね……。

タイトル	発表予定／メーカー	進行状況
モンスターレア	夏頃 ハドソン	現在は、グラフィックを作製しているところ。背景などはかなりできあがってきているそうだよ。
スーパーアルバトロス	7月 日本テレネット	プログラム部分はだいたいできあがっていて、あとはグラフィック。ヴァリスが完成したので開発も今から急加速とか。
レインボーアイランド	7月 NECアベニュー	順調に進んでいる、とのことですが……。あのアベニューさんだけにどうなることか。ファンのみんな、祈りましょうね。
イースI II	秋頃 ハドソン	全体的に、キャラクターの動きに関する部分を進行中。早くファンのみなさんにプレイしてほしいと思ってます。
みつばち学園	秋頃 ハドソン	タイトルも正式決定して（以前のタイトルは美少女学園）、現在は女の子たちのデータを取り込んでいる最中だ。
ぎゅわんぶらあ自己中心派	秋頃 ハドソン	ゲームの材料（プログラムデータ）などを集めているところだそうだ。進行はスケジュール通りとか。
J.B.ハロルド	冬頃 ハドソン	「これからの話しです」との回答をいただいた。この返事が意味するものは……。各自いろいろ考えてちょ〜だいね。

「ぎゅわんぶらあ自己中心派」は88版、「J・B・ハロルド」はMSX版です。



▲「モンスターレア」。2人同時プレイもバッチリ移植されそうでメデタイかぎりなのだ。



▶「レインボーアイランド」。根強いファンを持つゲーム。PCエンジンならではのグラフィックを期待したい。



▼「ぎゅわんぶらあ自己中心派」。脱がなくても人気！ の麻雀ゲーム。編集部内でも早い時期の発売を望むヤカラが多い。



▼「J．B．ハロルド」。CDでもっとアドベンチャーが出てもいいと思っているユーザーは多いはず。ガンバってください、ハドソンさん。



「イース」。多くの熱狂的なファンを持つゲーム。"オリジナルそっくりに"という要望が圧倒的。

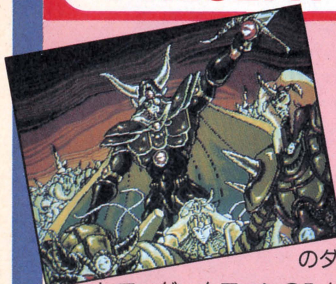


▲スーパーアルバトロス。RPGの要素を取り入れた"対決モード"に期待が集まっているぞ。



◀誰がなんと言っても美少女はいい！ 早く20人の女の子たちに会いたいと思う、今日この頃だ。

PRESENT ヴァリスII特製フィギア&テレカを合計30名に！



日本テレネットでは、CD-ROMとパソコンPC88シリーズ用の「ヴァリスII」のダブル発売を記念して、ゲームファンのみんなに「CD版とパソコン版、どちらの優子が好きか」というプレゼントつきアンケートキャンペーンを実施中。これはおもちゃ屋さんかパソコンショップに置いてあるチラシについてる応募券が必要なんだけど、本誌の読者も参加させて、というわけで、この同じアンケートに答えてくれた読者に「ヴァリスII」オリジナルグッズをプレゼント。

残念ながらグッズの完成がまだなので、写真で紹介できないけれど、特製の優子のフィギア（人形）を10名と、オリジナル・テレカ（50度）を20名に。右のイメージイラストをよ〜く見て、どっちの優子が好きか、ハガキに書いてビシバシ応募してちょ〜だいね。

なお、ホンモノのキャンペーンに応募したい人はおもちゃ屋かパソコンショップへ行って応募券を手に入れるべし。カメラとかいい賞品が当たるみたいだぞ。



あて先 〒101-01東京都千代田区一ッ橋2-3-1 月刊PCエンジン「ヴァリスII」プレゼント係　締切は6月29日　発表は9月号で

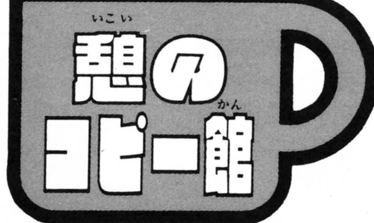
 ©1989 HUDSON SOFT ©NEC AVENUE. TAITO CORP. ©片山まさゆき／講談社ヤングマガジン ©マイクロキャビン ©日本ファルコム ©日本テレネット

エンジン倶楽部



PCエンジン+に負けずに、今月はこっちも"Q&A"がテーマ。キューティー鈴木の"Q"（ホントは"C"だ）とあそぶの"A"。つまり、キューティー鈴木と一緒に遊ぼうがテーマだ！

●岡山県／すさのおー電鉄
『♪ラジオ体操第1い～～ まずは忍(しの
び)の運動からぁ～～～……』
これから夏をひかえて、健康維持に余念のない館長である(ウソ)。さぁー、もうすぐ楽しい夏休みだ！（これもウソ。まだ5月だ）
夏になると、私は毎年、海外に出かける。
●静岡県／村松一弥
『海外いいじゃん・いいなあ金持ち』
どーだ、いいだろ？ 8月頃には多分、フランスで印象派の絵画を楽しみながら、この原稿を送ることになると思う（大ウソ。その頃もきっと喫茶ルノアールで仕事をサボッている)。
おフランスといえばスイカだが(ウソ)、これを食べすぎると……ギュルルルゥ～！
●京都府／はち助
『便器や～～い（弁慶！）』
というハメになってしまう。
●山口県／岩瀬浩規
『ハエの子湧いた～』
オイオイ、浩規んちのは水洗じゃないのか!?
さらに、これが続くと――
●神奈川県／スライム
『変な痔～！』
……になることもある。こんな時は、
●埼玉県／横山 淳
『ドラゴンウォシュレット』
を使うといいらしいぞ。ところで、おフランスにふさわしく、お上品なネタが続いた。
●奈良県／モンチッチ
『もっとどーだっ（モトローダー）!?』
せっかくだが、もういいような気がする。
●愛知県／智之助
『♪ぼくの大好きなテ～レネット
パパからもらったテ～レネット……』
おおっ、下ネタに流れようとする館長を、智之助が救ってくれたぞ！
●大阪府／チェリーボンボン
『へ出た～モモ』
お～い、下ネタはいやだというのに……。しかもチェリーボンボンは女のコじゃないか。
●東京都／高田 森
『エヌジー（エナジー）！』



これでキミもコピーライターら!!



下ネタは――
●三重県／蛭川誠二
『女のコはアウトラン（合っとらん）よ！』
ワンダーモモでは、こんなのも来ているぞ。
●三重県／MAN IN THE DARK
『巨泉のワンダーモモいらない!?』
ウム、ハッパフミフミなコピーである。
●大分県／インチキマン
『お古マンション（ダブルダンジョン)』
ちなみに、わが家は新築マンションである。（ウソ。床からタケノコが生えて、シナチク・マンションと呼ばれている)。
●埼玉県／緑髪の娘狸
『オラニエ公アイレム（ウィレム)』
くだらないダジャレに堕しがちな館長を救う、教養あふれるコピーである。オラニエ公ウィレムって、1568年にネーデルランド独立運動を起こした人なんだってさ。
では負けずに館長も教養を見せつけるぞ。
♪だからアメンホテップ、ジャンプ、つかまえるのさ、きっとホントの友だちィ～……。しまった、ゲームに関係ないうえに、やっぱりくだらなかった（これはホント)。
●新潟県／ディードリッド
『再度、編む（サイドアーム)』
というわけで、みなさまと楽しく過してまいりましたこのコーナー、今月もお別れの時間が近づいてまいりました。では、今月のエンディング・テーマは、これだ！
●山口県／でびるまん
『♪ディープブルー、ブルー、ブルー、
シャトー……』



こんにちは！　私は挨拶好きの中２生です。私は推理モノのＡＶＧのファンなんだけど、ＰＣにはそれがない！　ずう〜っと前に『大通り公園殺人事件』が出るというウワサがあったけど、あれはどーなったんですか？　私としては、アスキーの『オホーツクに消ゆ』みたいなものや、タイトーの京都シリーズをぜひＰＣで出して欲しい！

（千葉県／爆風スランプアラレちゃん）

『大通り公園殺人事件』なんてよく覚えてたね。たしかＰＣエンジンのコア構想が発表された頃のことだったと思うけど……。編集部でもすっかり忘れていたぞ。どうやらアレは迷宮入りしてしまったようだ。でも推理モノＡＶＧとしては、今年の冬頃にＣＤ−ＲＯＭで『Ｊ・Ｂハロルド・シリーズ』（本誌６月号ですでに紹介ずみ）ってやつがハドソンから発表される予定だ。ここはひとつ、『大通り――』みたいにならないよう ち、捜査のなりゆきをジッと注目したいところだね。

僕と友人Ｏ君とのある日の会話。Ｏがコーネリアのマップを持って来て言いました。

Ｏ：アルデ城って、どこにあるの？
僕：ここにあるでじょ〜！
Ｏ：ＰＣにもテトリス移植してほしいなァ。
僕：エ〜、手とリスだって!?

この時、隣にいた僕の弟は、あきれてものも言えなかったことをつけ加えておきます。

（岐阜県／アンドゥ）

これはある日の編集部での会話だ。

Ｙ：ラストハルマゲドンの移植が決まったぜ！
Ｎ：えっ、ハルマキ丼の給食だって!?
Ｅ：大魔界村がね……。
Ｎ：なに!?　大ワカメ村がどうしたって!?

――というわけで、仕事上の厳しいやりとりが飛び交い、緊張の中にも熱気あふれる本誌編集部なのだった。

あの一ボクも質問したいことがあります。忘れた人もいると思うけど、“スーパーリアルスターソルジャー”はどーなってしまったんですか？　編集部も忘れてたんじゃない？

（東京都／シュビンビン太助）

なぬっ!?　スーパーにあるフタを取るジャーだって!?――な〜んて大ボケしている場合じゃない。フタを取らずにお湯が出るジャーは画期的な開発だったけど、スーパーリアルスターソルジャーの開発にはいろいろな変更があったようだ。クサイものにはフタ……なんてことなくこの件についてはまた後日、報告するつもりだ。

ビッグプレゼントのページの下に“雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。”と書いてあるけど、ニンジン倶楽部に採用されて景品をもらったら、もうビッグプレゼントに入賞できないのでしょうか？

（宮崎県／坂田大輔）

その規約にはいろいろ複雑な決まりがあるんだけど、結論からゆ〜と、ニンジン倶楽部に採用されてもビッグプレゼントの懸賞に当選することができる、と思ってもらっていい。

で、ビッグプレゼントとニンジン倶楽部とはどこが違うのかとゆ〜と、ビッグプレゼントの方は、当選すれば希望する賞品をあげちゃうことになっている。かたやニンジン倶楽部の方は、作品が採用されると、例の豪華な粗品を欲しくなくても無理やり家に送りつけちゃうのだ。ま、こんなところかな（ウソ。ホントはもっとちゃんとした規則がある）。とにかく、だから心配しないでドンドン投稿しちゃってほしいぞ。

ぜひこのニンジン倶楽部でガバス・システムみたいなのを採用してほしい！　名前はガバス・システムじゃなくて、ナガス・システムなんてのはどうだろう？

（和歌山県／亜利魔シェン）

この意見を担当者に伝えたところ、「前向きに検討してみる」と言いながら、むこう向きでイビキをかいておった。キミの希望は近く実現するかもしれない。実は当編集部のスタッフの中にも、ガバスをたくさんためこんでるヤツがいる。でも、喫茶店に入ってワリカンする時にガバスを出すのはやめろよな〜！

ボクはＰＣエンジン編集部に入りたいんですけど、どうすればいいのですか？　うわさによれば高校受験に失敗した人でも入れるじゃありませんか……。

（静岡県／匿名希望）

高校受験に失敗したといっても、希望の高校に入れなかっただけで、不本意ながらちゃんと高校を卒業してるスタッフが多いぞ。本人たちを知っている者には信じがたい話だが、大学に通っていた輩もけっこういるらしい。

ところで当編集部に入るには、とてつもなくゲームがうまい、もしくは漢字をたくさん知っているかワープロが上手に打てる、またはダジャレ以外のギャグが言える、はたまた取材費の精算がちゃんと決まった日に提出できる、ＭＲ．マリックのトリックのネタを知っている……など、いくつもある厳しい条件の１つか２つを満たしていなければいけない。スタッ



♪芸、芸、芸、芸、芸、のゲェ～！
あたしにゃ学校も試験も何もナイ



フの中にはフリーランスもいて、縁故採用も多いんだけど、Nくん（仮名）はただ運よくスタッフの中にまぎれこんだので、ウンコ採用と呼ばれて、編集部の鼻つまみものだ。

ボクは今月の"憩のコピー館"に採用された高田森の兄です。

（東京都／ストライダーるい）

オイオイ、これはお便りの縁故投稿ってやつか!? なんでかよくわからないけど、思わず載せちゃったので、兄弟仲良くしてね。

2学期の実力テストの成績が少々悪かったので、ボクは今PCエンジンで遊ぶことができません。編集部のみなさん、なにか、良い方法はないでしょか？

（岐阜県／ゲームオーバー）

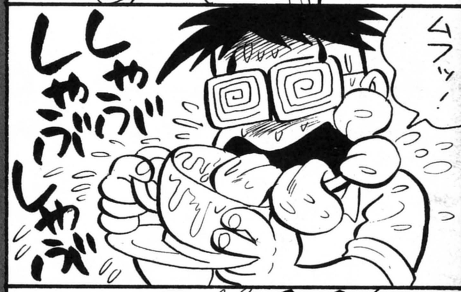
こういう悩みも多いと思って今号の"朝まで激論かい!? コーナー"では受験生大激励特集を企画したんだけど、大はずしだった。かつてのファミコンみたいに教育ソフトが出るのを待つか（あれも大はずしだったみたいだけど……）、やっぱり一生懸命に勉強する以外にテはないみたいだぜ。

ところで糸井重里氏が某夕刊紙でおもしろいことを書いていた。糸井氏によれば脳には、仕事をする時に働く脳、ゲームをする時に働く脳……などいくつかの分担があるらしい。それをそれぞれ脳A、脳B…とすると、ゲームをして脳Bを働かせている時には、脳Aは休息することができる。言いかえれば、脳Bを盛んに働かせるほど脳Aはたっぷり休養することができ、その結果、いざ仕事に向う時に脳Aをよりよく働かせることができる――たしかこんな内容だった。こんな話も参考にならないかな？

ついでに常連の浩規からいかにも当倶楽部流の意見が届いているので、これも載せておくぞ。『勉強で覚えなきゃいけない所を覚えていなかったら、PCエンジンで頭をなぐる。それでも覚えなかったら、ACアダプターをグルグル振り回してなぐったりすれば、恐くなって覚えが早くなるかもしれない』（山口県／岩瀬浩規）……どうやらヤブヘビだったようだな。









おさまつくんコーナー

●『ダンジョンエクスプローラー』におさまつくんがあった。それはアイラの玉を取ってからすぐ現れるチャンダーの言葉である。"アルデ城"のことを"アレデ城"と言ってあるではないか！ 月刊PCエンジン4月号のP.68にはその証拠写真も載ってるぞっ！

（愛知県／たじまる）

こりはまさにふしぎ発見！ ざ～んす。

●『ネクロマンサー』に出てくる木のトビラを、火の呪文フレアーで燃やそうとしたが、燃えなかった。これはおかしい……。

（神奈川県／スライム）

●『R-TYPE2』のエンディングの最中に、R-9が爆発して死んでしまった。しかも初めてクリアーしたのに……。本当のことだよ～！ なぜなんだぁぁぁ～～～!?

（岐阜県／小野孝彦）

●R-9を作った人は何を考えてるんだろう。フォースを作る素材をR-9に使えば無敵なのに…と僕はやるたびに思う（三重県／EDGE）

●『功夫』のメガトンパンチや百裂拳は、なぜ2発や3発なぐられてからやるんだよ！ なぐられる前にやってくれなきゃ、パワーのそんじゃねーか！

（愛知県／だいじょぶだ）

ケケっ、ぼくみたいにいじめられるとパワーが出ることだってあるんだ～い！

●ワンダーモモがかぶっているヘルメットは、まるでガッチャマンだ。（東京都／前田太尊）

●『Son SONⅡ』で如意棒は次々とレベルアップしていって、攻撃力も大きくなる。けど、アイテムの入っている"つぼ"を壊せる回数が、ずーっと2回のままなのは、なぜ？

（千葉県／のりたま）

●『究極タイガー』のタイガーは空を飛んでいるはずなのに、なぜショットで水、陸の敵を倒すことができるのだろう……と疑問に思う。それにボンバーは水、陸、空の敵にダメージを与えることができるけど、なぜタイガーは爆風をうけてもヘイチャらなのだ……？

（大阪府／サンプラザ中野）



今月のメイン・エベント

切って遊べる!! 寿エビイチVSキューティーコーナー

コトブキ・エビイチ

〈好きなもの〉ウニ、読者からの暖いお便り
〈得意技〉顔マネ、哀愁のウケケ笑い

キューティー鈴木

〈好きなもの〉海、麺類
〈得意技〉キューティー・スペシャル、ジャンピング・ラリアート

今月だけの特別編！ キューティーへの声援をかねて、エビイチ、キューティーのとんとんプロレス人形をつけちゃいました。

〈遊び方〉

①このページを切りとってボール紙に貼りつけてから、人形をきれいに切りぬく（ページを切るのがもったいないと思う人は、コピーをとって、それをボール紙に貼るとムダがない）。
②点線を中心に2つ折りにし、2体を組ませてから、とんとん相撲の要領で遊んでね。
③コスチュームをきれいに色塗りして、マスコット人形として、キミの机の上に飾っておくのもオシャレ……かもしれない。



がんばれキューちゃん、オレがついてるぜっ!!

キミの町でもキューティーに会える!!

キューティーの所属するJWP（ジャパン女子プロレス）はまだTV放映がないけど、毎月シリーズを組んで全国各地で試合を行っている。JWPの6月の月間試合スケジュールは、右のようになっているぞ。ナマのキューティーを応援したい人は、ぜひ試合場に足を運んでね。

会場ではキューティーのビデオを販売したり、ファン・サービスが行われることもあるぞ。



JWP6月の試合スケジュール

ニュージェネレーション・バトル'89シリーズ

――パート1――

6/1（木）　千葉県・船橋市運動公園体育館
（18：30試合開始　以下同じ）
/2（金）　群馬県・桐生市民体育館
/3（土）　静岡県・伊東市青果市場
/5（月）　群馬県・伊勢崎市体育館
/7（水）　愛媛県・西条市体育館
/8（木）　〃　・今治市体育館
/9（金）　徳島県・徳島市民体育館

――パート2――

/23（金）　東京・後楽園ホール
（18：30試合開始）

※以降は、東北・北海道を予定。

めんぼくなぁ〜〜〜い!

6月号のおわびだぜ!

『人のまちがいをさがして“豪華な粗品”をもらおうという考えはまちがっている。まちがいを見つけても見逃してあげよう!』

(東京都/540メガバイト)

おーっ、キミのあたたかい心づかいを、編集部は見逃さなかったぜ! ……と喜ばしておいて、豪華な粗品をもらっちゃおうというコンタンかな? いずれにせよ、こんなコーナーを設けた私がまちがっていたのでしょうか……。

『P.71、右の行の上から2番目の司会のとこ、“現在”の読みがなが“ぜんざい”になってるぜ!』

(愛知県/智之助)

智之助ェ〜! 常連のよしみだろ、少しぐらい見逃してくれたっていいじゃないか〜! 現在、我々はすっかり反省しちゃっているぜい。

『こら! P.13の“ギャンブラー自己中心派”は、“ぎゅわんぶらあ自己中心派”のまちがいじゃねーのか!』(長野県/イースやりたい)

オー、ムワッタク、ソノトーリダゼィ! ウワルカッタナア!

『P.22のパックマンのところで、芸術点で稼ごうのところ、“ラウンド終了時にジャンプすれば……”が、“ラウンド終了時にジャンプすれは……”になっていた。しっかりしてちょ!』(神奈川県/ニンジングラフ)

そりはめんぼくない! おわびのしるしに、ここにだく点つけちゃうがらね!



『P.101の遊楽専業団に載っていた“スーパーリーグ”の値段が5800円になってるぞ! ホントは6800円じゃないのか! ボクの見まちがえだったのかな〜』 (長野県/はくざわ天使)

キミの見まちがいだって! もう一度よく見てごらん、ホラ……やっぱりまちがってた……。

『え〜と、P.123の発売日スケジュールで“天外魔境”が“天外魔鏡”となっていました』

(神奈川県/匿名希望)

めんぼくにゃいけど……これはもしかすると大門教のしわざかもしれにゃい。ところで、このコーナーへハガキを出すのは、他のコーナーと違ってそれほど恥ずかしいことじゃないだろうに、どーしてキミは匿名希望なのかな? 週刊文春の実名報道じゃないんだから、近所の人にうしろ指さされたりすることはないだろうと思うんだけど……。

『パックランドの発売日がP.22では5月下旬発売予定なのに、P.123では6/予になっている。これは矛盾している。でも、こうゆうことは他の雑誌でもよくあることなのでゆるす!』

(岡山県/ミスター・ガリック)

他の雑誌でもよくあるって? だから、ゆるす……? へへッ、ど〜んなもんだいっ!……自慢することじゃないって!

そんなピーシーなやつぁいねえよ! プロデーマー列伝

『“凄ノ王伝説”で、ぼくは武器屋のおっさんが獣魔王かと思ってしまった。また、何か買おうとしたが、道具袋がいっぱいだったので、何か売ろうとしたが、売るものがなかったため、自分の体を売りました』

(愛媛県/ユゲに行きたい)

『つい先日、“イースはいいっすか?”“いいっすよ”なんて縄文時代より古いギャグを言ってるヤツがいた』 (三重県/写楽)

『太りぎみの友人Nと“シュビビンマン”をしていたところ、合体ビームに失敗し、火の玉小僧になってしまったN氏のキャピ子……。笑いながらフトとなりを見たら、なんとN氏は見事に焼豚になっていた——』

(千葉県/キング★べあ)

『“ダンジョンエクスプローラー”をやって、初めに王様を攻撃しまくったら、いきなり死んで、ゲームをクリアしてしまったぜ!』

(北海道/小野寺　剛)

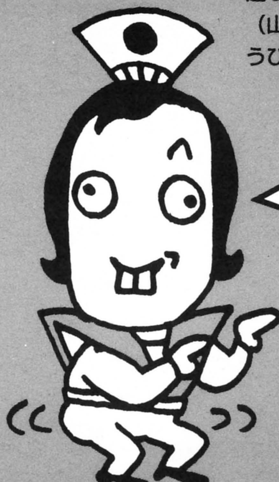
『5月号のS.R.T.の“F1-PILOT”のところに“穴があくほど見てコースマップを覚えよう”と書いてあったので、さっそくその場面をじっと見ていたら、本当に穴があいてしまった』

(神奈川県/スモールポンド)

『ぼくの“わいわい麻雀”は政治家の竹下総司が辞職してしまったので、いま後継者をさがしているところだ』 (群馬県/ぶったま)

『ぼくの定吉は真田山に行く時、まっ暗で道に迷ってしまいました』

(山口県/めんたいこうひでよし)



朝までいちゃもんかい!?(コーナー)

爆風スランプアラレちゃん(千葉県):なんと私はPCで受験に合格したのだ! まず神武伝承で地名を覚え、ネクタリスで計算をした男なのだぁ〜……なんているわけがない。だいたい受験にPCなんてどだい無理なんじゃないでしょうか。

司会:……ウ〜ム、めんぼくにゃい!

遠藤正人(東京都):PCエンジンに興味を持つと、自然にコンピュータの知識がつく! ——ということぐらいしか思いつかなかった。どうも編集者の限界がみえてくるようなテーマだったな。

司会:いやぁ、めんぼくないでやんす。でも、担当は決してめげないのであった。

さっそく、次号では『**これからのPCエンジンゲームに望むこと**』をテーマにするぞ! ソフトハウスやNECに期待することや意見、提言などをビンビン寄せちゃってもらいたい。もちろん意見によっては、メーカーさんへ直訴しちゃうことも考えている。

さらに、その後は『**天外魔境**』の発売を記念して、CD-ROMをテーマにすることも予定している。希望するテーマがあれば、ひき続きキミたちから募集するぜっ!

PCエンジンMANのナガッツパッツン！ 怪力イラストコーナー

今月もヘンなハガキが大集合だぜ！

悪-01
いにしえの悪しき反物
ダーク・ナガス
—Derk—ナガス—
第五号では筋肉マンナガスで登場したが、第六号でダーク・ナガスとして登場した。

いみがない
宇-01
ダーク・ナガスの力を弱められるのは…Mr.キャロット!! キミだけだ!!
天-01
そしてダークナガスを倒せるのはいまやPCエンジンマンだけ!!

◀滋賀県／ガラナ

ビックリマンシールにしたとこがアイディア賞だ！

こんなのうちの母さんが見たら泣いちゃうよ

ゲーム界のペレストロイカってか…。ワガハイむだな争いは好まん。

うそばっか

スクープ!!
PCエンジンMANとキャプテン翼 友交関係 ふかまる！
☆実はひそかに「けいやく」をしていました。
ハハハ ハハッ

◀東京都／小林勇介

今月の怪力大賞!!

勇者ナガスの冒険

ナガスは伝説の宝を求めて旅出った…。

BY. はじけるK

1 勇者ナガスは旅に出た。おっと別れ道だ。右へ↓5へ 左へ↓13へ

2 わっ!? ハアヘアハアハア ズボ
ナガスは逃げた。が、にげる最中、落とし穴へ落ちてしまった…。↓10へ

3 ぺか☆
なんとたすけてくれたのはももちゃんだった。話す↓6へ キスをする↓14へ

4 「あのどうくつの中よ」ナガスはどうくつへと向かった。↓8へ

5 ガアアアー
とつぜんPCエンジンマンがおそってきた。たたかう↓9へ にげる↓2へ

6 大丈夫ですか？ え…いやあ
「大丈夫ですか？ ナガスさん…。」宝のありかを聞く↓4へ だきつく↓14へ

7 ドカーン

「ドカーン!!」宝の箱をあけるといきなりバクハツした。↓10へ

8 どうくつの中には宝の箱が2つあった。右をあける↓7へ 左をあける↓16へ

9 ドゴ
ナガスはたたかった。が、このままでは危ない!! たすけを求める↓15へ シャレを言う↓12へ

10 GAME OVER
ケガをしたナガスは宝をみつけることはできなかった…。

11 何すんのよっ!!? ドゴーン!
「何すんのよっ!!?」ドゴーン!! ↓10へ

12 そのトナカイもうオトナかい？ シーン
しかしうけなかった。↓9へ

13 ガツン
ナガスは左の道をすすんでいった。すると落石にあたってしまった。↓10へ

14 ももちゃーん
ナガスはももちゃんにだきついてキスをしようとした…が… ↓11へ

15 あぎゃ！ ドゴッ
ナガスはたすけをもとめた。するとどこからともなく正義の使者がやって来てPCエンジンマンをたおした。

16 やったー!! ナガスは宝をみつけた…めでたしめでたし… END

◀広島県／はじけるK

単なるコママンガでなくアドベンチャーゲームにしたその構成力！ 2枚のハガキにチマチマと描くその努力！ キャラの表情もバツグンだ！

今後もビシバシハガキを頼むぜ！

だけど…9から12ってループしてるぜ〜。

このままだと永遠にウケないダジャレを言うことに…！

それはおそろしいからやめてくれ！

今月のナガス賞

ゲーセンでよく高得点をとる人のなまえベスト3

1. AAA……
2. ABAB
3. ABCDE……

（鹿児島では今だにゲーセンに「ファンタジーゾーン」があるんだぞ。）じまんならんスペハリも。

PCエンジンイラストじゃないけど。

▶鹿児島県 おまえ2

こういう作品がボクの好み！

ゲーセン観察シリーズで、また送ってね！

オレは知っているシリーズ part 1

PCエンジンMANはAVブースターをつけて一人で喜んでいる!!

(注) AVブースターのやくめ
(1) ステレオで聞ける
(2) 画像が美しくなる
(2)…に関しては何も言いたくない。

オ・オレの声がステレオで聞けるぜ!! な…なんと顔までハンサムになってる!!

▲千葉県／新妻 進

このパワー！この下品さ！小林よしのり先生をホーフツとさせる！

最新ソフト ナガス!!
すすごい
ダダダダ

▲福島県／ポン

ふふふ…。あなたはまだ知らない…。
PCエンジンマンの初代からの家系図!!
ここでPCという名前が出来た
IC雄 ポチ子 PC99男 PC88美
「いいじいさん」たちは、PCシリーズの中で結局はそれぞれの子孫、PCエンジンなのである？
ここには山形の大場定吉7番のが入る
PCエンジンマン CD・ROMお

◀岩手県／メタル1/2

「ここには大場定吉7番のが入る」ってのがオカシイ！

▼高知県／ナガスの弟子

うわ〜書いた自分がきもちわるくなる…
モズネがまぶしい!!
ワンダーナガス

このくだらなさ、さいこう！

じゅ〜わっき
NEC Pアベニューさん これも出して

◀石川県／O2

ゆかいなイラストをガンガン送ってくれよな！

イラスト版 PC小町 ベスト番付



モモとキャピ子は、PC界のメインイベンターね！



▲北海道　たけろう



▲埼玉県　OUCH



▲神奈川県　ふしぎな踊り



▲静岡県　CHIP





▲沖縄県　安里道久

▲福島県　らみあ



▲愛知県　ポチ



▲兵庫県　あめ〜ばぁ

東京都　あきもとみ▶



◀秋田県　ソード吐　NOB2

あて先はコチラ！

〒101-01　東京都千代田区一ツ橋2の3の1　小学館
月刊PCエンジン
ニンジン倶楽部⑦○○コーナー

5月号ビッグプレゼント当選者発表！

①PCソフト、凄ノ王伝説（10名）

岩手県　安藤章哉
宮城県　鎌谷信吾
群馬県　岩崎勝彦
神奈川県　布川誠司
静岡県　斉藤竜美
兵庫県　藤原秀典
鳥取県　谷川幸一
山口県　池田大樹
徳島県　山田祐史
福岡県　高田茂

②PCソフト、ゲートボール（10名）

北海道　横山正樹
福島県　諸井庸二
千葉県　北貴志
東京都　土方茂喜
京都府　辻井卓志
愛媛県　岡崎淳也
福岡県　鴨川議顕
宮崎県　中村美津城
鹿児島県　松元誠
沖縄県　我謝昌彦

③PCソフト、ワールドスタジアム（3名）

神奈川県　松本康成
香川県　岩倉誠
佐賀県　鍛治哲也

④PCソフト、ワールドコート（3名）

茨城県　井上純
静岡県　土屋浩紀
大阪府　浅田邦彦

⑤PCソフト、F−1パイロット（3名）

青森県　安藤直久
千葉県　山田徳志
埼玉県　皆川徹

⑥PCソフト、ディープブルー（3名）

長野県　岩下剛士
富山県　堂島隆宏
長崎県　山崎瑞樹

⑦PCソフト、シュビビンマン（5名）

新潟県　大治武夫
〃　佐藤忍
岐阜県　渡辺佳和
広島家　松下英正
熊本県　川口真吾

⑧PCソフト、ゴルフボーイズ（5名）

北海道　松浦広巳
青森県　斉藤幸喜
群馬県　佐藤伸行
愛知県　波多野和雄
岡山県　原弘好

⑨PCソフト、エナジー（5名）

山形県　斉藤充
埼玉県　中島剛
広島県　村上貴浩
香川県　谷沢和博
佐賀県　林正博

⑩究極タイガー、テレカ（5名）

北海道　稲田世枝恵
山形県　神藤誠
東京都　山口晴久
大阪府　下神勲
大分県　矢永憲一

⑪RGBブースター（1名）

石川県　辻俊雄

⑫オリジナル文具セット（12名）

北海道　久田雄彦
秋田県　日野聡
栃木県　川田尚明
〃　小林修
東京都　木村雅幸
神奈川県　小高仁
福井県　小木基弘
愛知県　鵜飼崇之
高知県　山崎北斗
福岡県　石川澄夫
〃　山城光市
長崎県　白石司

⑬キーボード（1名）

千葉県　戸村有里

⑭伊藤美紀オリジナルグッズ（4名）

千葉県　野村克也
東京都　高梨政明
福井県　北川裕敏
島根県　白川広幸

⑮ドラムパッド（2名）

神奈川県　金武智也
愛知県　伴野貴

⑯ゲームボーイ（3名）

山梨県　堀内良一
石川県　折橋透
高知県　坂本克

⑰1局専用カードラジオ（3名）

埼玉県　白根昌治
千葉県　上條友嗣
〃　浜田圭

⑱ヘッドホンステレオ（2名）

岩手県　川村精二
沖縄県　伊禮善乃

⑲オリジナル腕時計．（40名）

北海道　清水恵輔
〃　木村伸行
〃　日野恭孝
福島県　西間木文憲
宮城県　佐藤正夫
〃　今井竜
茨城県　甲田充明
埼玉県　遠藤忍
〃　枝晃弘
〃　内田洋
千葉県　野平徹
東京都　斉藤裕之
〃　上野昌紀
〃　田辺方右
〃　八幡直樹
〃　塚田和弘
神奈川県　濱田文伸
〃　石井将巳
山梨県　中込秀平
〃　小林雄
静岡県　時田一弥
長野県　土山貴之
〃　榎本哲也
愛知県　星野英彦
京都府　田中裕介
三重県　今中宇麻
〃　川中智也
大阪府　中西康夫
〃　国本和成
〃　魚下英範
兵庫県　森脇紀久
岡山県　高月義男
徳島県　濱淵忠昭
高知県　沖文友
〃　新田功
福岡県　鶴仁
佐賀県　松雪寿浩
大分県　大平新一
〃　脇賢治
沖縄県　棚原信治

Monthly Magazine For Game Freaks

月刊PCエンジン 愛読者アンケート

アンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおうぜい!!



月刊PCエンジン特選の貴重グッズが当たるぞっ!!
おっと、その前に下のアンケートに答えてくれ。たのむぜい!!

●この本について

1 「月刊PCエンジン」7月号のなかで、おもしろかったものを、3つ選んで、番号で答えてください。

①ソフトTOP10 ②天外魔境 ③ガンヘッド ④Mr.HELIの大冒険 ⑤ファイナルラップツイン ⑥めぞん一刻 ⑦ニンジャウォーリアーズ ⑧BREAK IN ⑨わいわい麻雀 ⑩ロックオン ⑪弁慶外伝 ⑫竜の子ファイター ⑬麻雀学園 ⑭桃太郎PROJECT ⑮PCエンジン+ ⑯PCメディアプレス ⑰ヴァリスII ⑱スーパーアルバトロス ⑲ラストハルマゲドン ⑳イース ㉑モンスターレア ㉒のりピー夢冒険 ㉓ニンジン倶楽部 ㉔パックランド ㉕サイドアーム ㉖サイバークロス ㉗S. R. T ㉘プリンセス・カフェ ㉙遊楽専業団 ㉚激烈技スペシャル ㉛ファジーな昼下り ㉜最新ゲームスペシャルPart2 ㉝付録・電脳スポーツ新聞



●ゲームについて

2 「移植」に関して、あなたの考えは次のうちどれに近いですか。一つ選んでください。

①移植にはあまり関心がない ②PCエンジンは、移植にこそ力を発揮すべきだ ③今後移植ソフトは極力おさえ、オリジナルソフトをつくっていくべきだ

3 「移植の内容」に関して、あなたの考えは次のうちどれに近いですか。一つ選んでください。

①オリジナルを完璧に移植するべきだ ②移植の際に、新たなアイディアを加えるべきだ ③より面白くなるなら、オリジナルをかなりかえてもよい

4 次のゲームのなかで、あなたが実際にプレーしてみてよかったと思うものを3つ選んでください。

①定吉七番 ②スペースハリアー ③ネクタリス ④ドラゴンスピリット ⑤あっぱれゲートボール ⑥ビジランテ ⑦ビックリマン大事界 ⑧ファイティングストリート ⑨No・Ri・Ko ⑩SonSonII ⑪モトローダー ⑫ダンジョンエクスプローラー ⑬アウトライブ ⑭はにい・いんざ・すかい ⑮ウイニングショット ⑯改造町人シュビビンマン ⑰P☆47 ⑱F-1PILOT ⑲がんばれゴルフボーイズ ⑳死霊戦線 ㉑ディープブルー海底神話 ㉒コブラ ㉓究極タイガー ㉔魔界八犬伝SHADA ㉕エナジー ㉖凄ノ王伝説 ㉗ワンダーモモ ㉘NAXAT OPEN ㉙パワーゴルフ ㉚パックランド

5 発売前のソフトで、あなたがいちばんほしいものを一つ答えてください。

6 あなたがPCエンジンに移植してほしいと思っているゲーム名を一つ答えてください。

●その他

7 あなたが、ゲーム誌以外でよく読んでいる雑誌を2つ以内で答えてください。

8 あなたが、よく読むゲーム雑誌は何ですか。その番号を書いてください。（2つ以内）

①ファミリーコンピュータマガジン ②ファミコン通信 ③ファミコン必勝本 ④㊙ファミコン ⑤ファミコンチャンピオン ⑥ハイスコア ⑦ゲーメスト ⑧LOG-IN ⑨コンプティーク ⑩ポプコム ⑪PC Engine FAN ⑫㊙PCエンジン ⑬その他

応募のきまり

右のとじこみはがきの裏に、回答欄があります。上のアンケートに答えてください。抽選で121名に、77ページで紹介しているプレゼントが当たります。ほしい賞品の番号と、必要なことがらを書いたら、必ずはがきの表に41円切手をはって、出してください。しめきりは6月29日消印有効。当選者の発表は、7月30日発売予定の「月刊PCエンジン」9月号です。

★どんどん応募してね！

月刊PCエンジン

BIG PRESENT

なんと合計121名だぜ!!



ハドソン提供

シーディーロム
CD-ROMソフト

好評のソフト、2種類を贈るよ！まだこれらのゲームの魅力に触れていないキミたち、ドシドシ応募してくれよな。まってるぜ!!


①ファイティングストリート 5名


②ビックリマン大事界 5名

ナムコ提供

PCエンジンソフト

ちょっぴりエッチでかわいいモモに、キミも胸キュン!?他の2種もよろしくね！


④ワンダーモモ 3名


③ワールドスタジアム 3名


⑤ギャラガ'88 3名

メサイヤ提供

PCエンジンソフト

三種三様のソフトをパワーをこめて3ヶ月連チャンでプレゼントしちゃうぜ〜！


⑦ゴルフボーイズ 5名

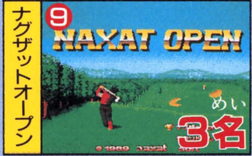

⑥エナジー 5名


⑧シュビビンマン 5名

ナグザット提供

PCエンジンソフト

1打目のショットはとにかく爽快！画面を見てると、鳥のさえずりが聞こえてきそう!?


⑨ナグザットオープン 3名

ヒューマン提供

PCエンジンソフト

四角いジャングルでの男達の熱い戦いが始まる！PCエンジン初のプロレスゲームだ!!


⑩ファイヤープロレスリング 5名



⑫再生専用ビデオデッキ(VHS) 1名



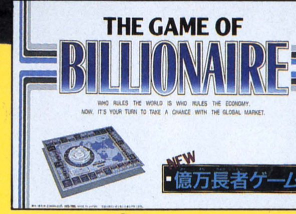
⑪ダイバーズウォッチ 3名



⑰ジョイスティック XE-I PRO 3名



⑱カメラ 1名



⑲億万長者ゲーム 2名


⑳エレキギター 1名



⑬ゲームボーイ 2名

⑮ターボパッド 10名


⑯ジョイタップ3 5名

⑭オリジナル腕時計 25名

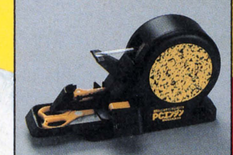
㉓ひかりちゃんTシャツ 6名

たくさんのおハガキまってまーす！よろしくねっ！



CD6枚収納可能

㉑CDケース 5名


㉒システムテープカッター 15名

74ページのアンケートに答えてプレゼントをもらっちゃおう！応募のきまりを読んでね！

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に入賞された方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

最新ゲーム MAP攻略園

今月の攻略園は『パックランド』『サイドアーム』『武装刑事サイバークロス』の3本。各ゲームの攻略ポイントを、マップでわかりやすく教えるぜ。どれもいかすアクションばかり。ぜひ買ってプレイしてくれよな!!

KOHRYAKUEN



前号では、基本テクニックとトリップ1のマップを紹介したね。今回はその続き。トリップ2～3の高得点の取り方を教えるぞ。コツは簡単。フルーツと隠しフィーチャーを残らず取っていくことだ。

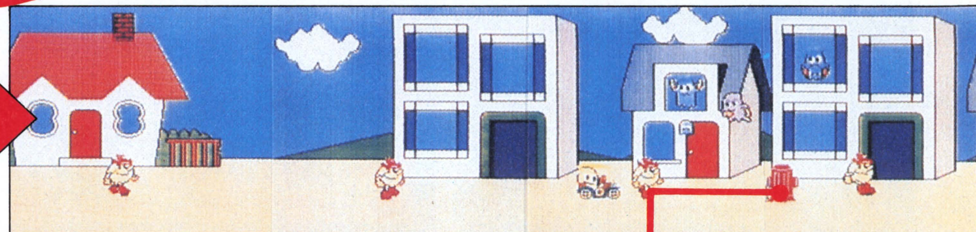
ナムコ／6月1日発売／5200円



ROUND 5~16 ハイスコア奪取法!

ROUND 5

START

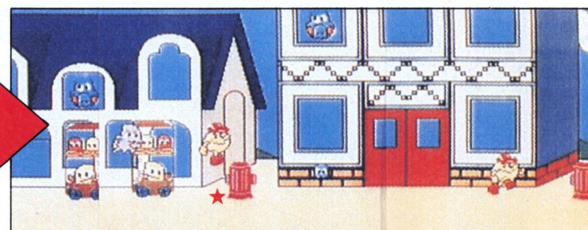


このROUNDから消火栓が水を吹き出してくる。隠しフィーチャーを探す時は、一度水を出させて、それをかわし、それから押せば安全。また、水は上方向にも吹き出す。消火栓上で敵をやり過ごす時も、気をぬかないで。

ROUND1とは一味違うぜ

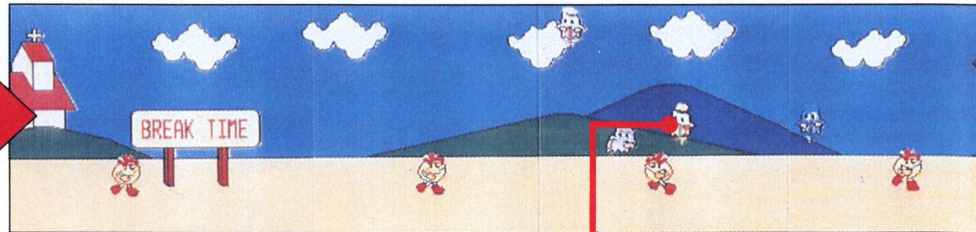
2番目の旅の始まりだ。ここは、ROUND1とよく似た街の面。ただし、難易度がかなり上がっているから要注意！　消火栓からは、ジャマな水が吹き出るし、窓には小モンスターを抱えたインキーが待ちかまえている。

隠しフィーチャーを探す時や、ジャンプした時にこのワナに引っかかりやすい。気をつけてくれ。



ROUND 6

START

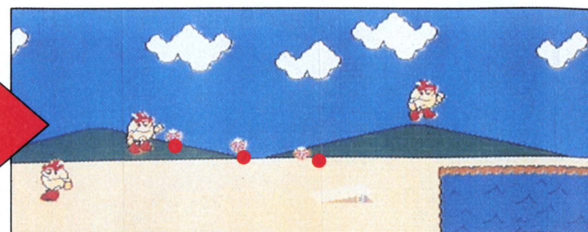


ROUND前半は、ホッパーに乗ったモンスターがクセ者。ヒキョーにもフェイント攻撃をかけてくるのだ。高くはね上がったスキをついて、一気に走り抜けてしまおう。

3つの池を飛び込えろ

池が3つあるだけで、他には何もないROUNDだ。ここにはフィーチャーも隠れてないので、素早くクリアして、残りタイムのボーナス点を稼ぐといいぜ。

最後の池はかなりの長さ。気を抜くと途中で落下してしまう。ジャンピングボードの右はしで踏みきり、Ⅰボタン連打でロングジャンプしよう。



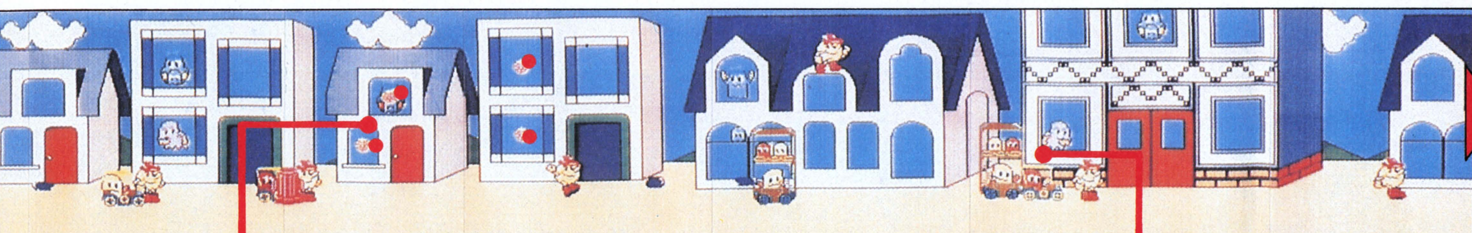
隠しフィーチャー出現の法則と、このマップの見方

『パックランド』の隠しフィーチャーはヘルメット、逆さ、透明、風船の4種類。消火栓や切り株などの移動可能な物を押すことによって出現する。ただ、何番目の移動物を押した時にフィーチャーが出現するかは、各ROUND開始時の下2ケタの得点によって変化する。その法則性をまとめたものが右の表だ。これを覚えておけば、無駄なフィーチャー探しをしなくてすむぞ。

また、マップ内の●印はフルーツ、★印は花が出現する位置を示している。参考にしてくれ。

トリップ	ラウンド	フィーチャー	00	10	20	30	40	50	60	70	80	90
1	1	ヘルメット	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	2	逆さ	2	5	6	7	2	5	6	7	2	5
	3	透明	1	2	なし	なし	1	2	なし	なし	1	2
	4	風船	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
2	5	ヘルメット	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	6	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし	なし
	7	透明	1	2	3	なし	1	2	3	なし	1	2
	8	風船	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
3	9	ヘルメット	1	2	3	なし	1	2	3	なし	1	2
	10	逆さ	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2
	11	透明	1	なし	なし	なし	1	なし	なし	なし	1	なし
	12	風船	1	なし	なし	なし	1	なし	なし	なし	1	なし

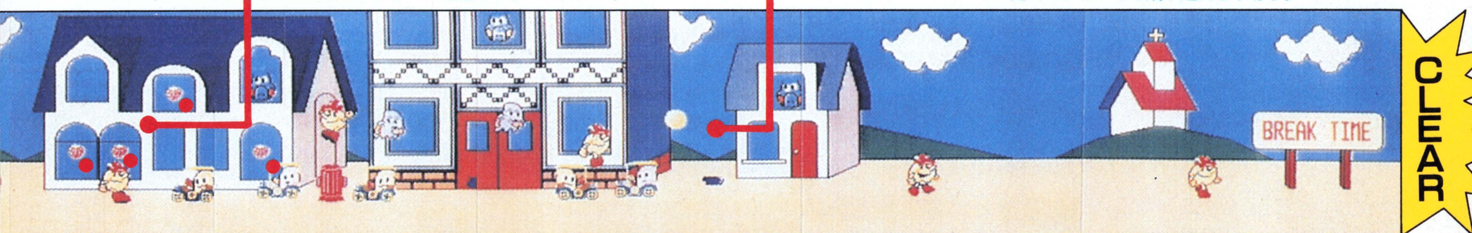
◀トリップ3までの法則を紹介するぞ。表内の数字は、何番目の移動物からフィーチャーが出現するかを表す。

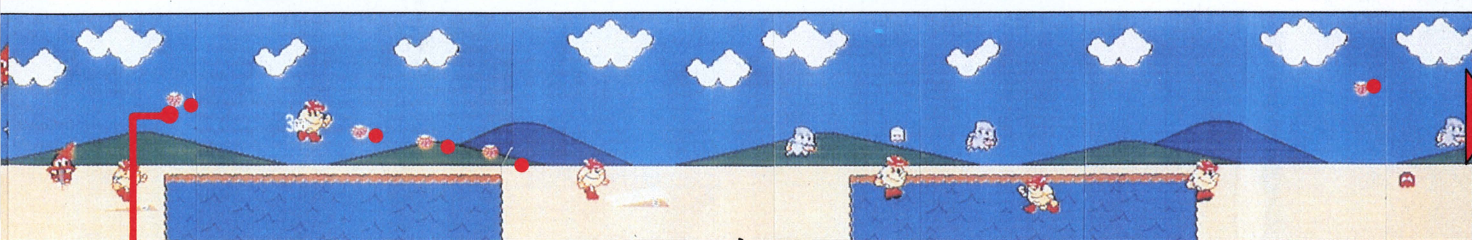


このROUNDのフルーツは前半と後半に集中している。このフルーツは残らず取りたいところ。でも、もたもたしてると、敵が集まってくる。素早く取ろう。また、上方のフルーツを取る時は、窓辺のインキーに注意して。

このパワーエサを取って、イジケモンスターを倒してしまおう。先にいるインキーが、小モンスターを落とした直後を狙ってパワーエサを取れば、得点が倍増するからねっ！

2階建てバスに乗っているモンスターは、強敵中の強敵。助走ジャンプしないと飛び込えられないんだ。こいつに手間取って、敵に囲まれたら地獄行き。出現場所を覚えて、とっとと飛び越えちゃおう。

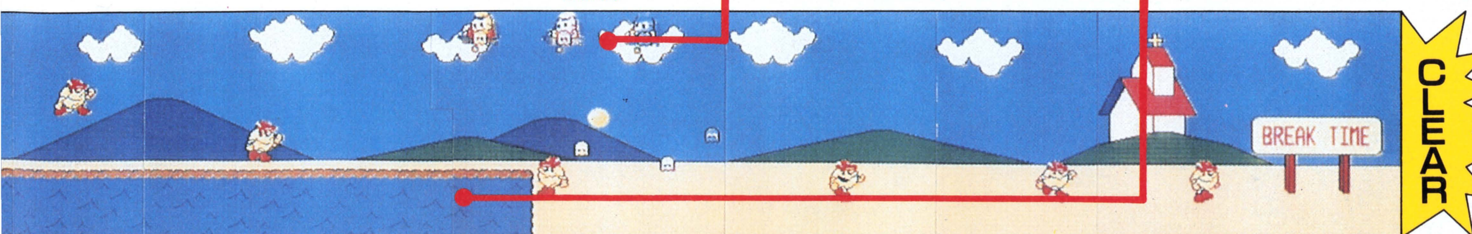




最初の池の上には、フルーツが4つ隠れている。ジャンプボードを踏み切る時に高さを合わせて、残さず取るように心がけよう。

最後の池を越えると、飛行機に乗ったモンスターが次次に飛んでくる。こいつらは小モンスターを大量に落としてくる。すかさずパワーエサを取って、高得点を獲得しよう。

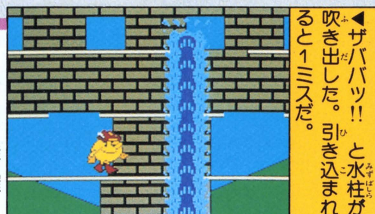
長〜い池。ここにはフルーツは出現しない。落ちないことだけに気を配り、高〜くジャンプ。Iボタン連打で切り抜けよう。



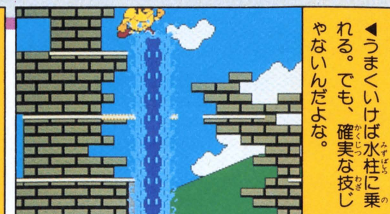
ROUND 7

突然の水柱！気をつけて！

水面からは、時々水柱が吹き上がる。ふれると水中に引き込まれて１ミスになるぞ。運が良ければ、水柱に乗っかることも可能。画面上の方にいる時に、成功する確率が高いようだよ。

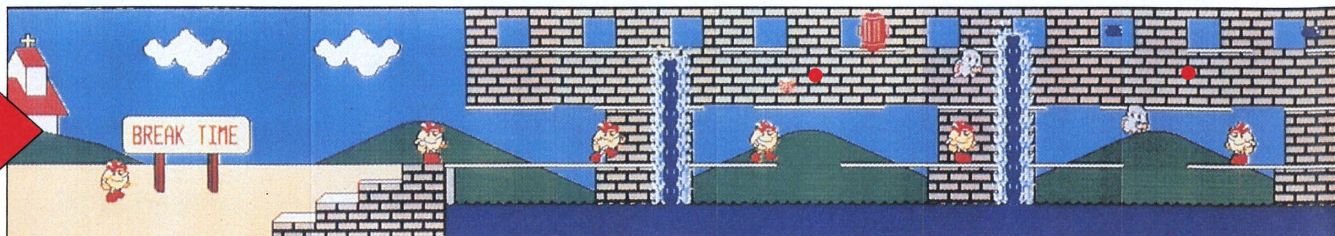


◀ザババッ!!と水柱が吹き出した。引き込まれると１ミスだ。



◀うまくいけば水柱に乗れる。でも、確実な技じゃないんだよな。

START



つぎはぎだらけの橋のROUND！水中に落っこちないようにね!!

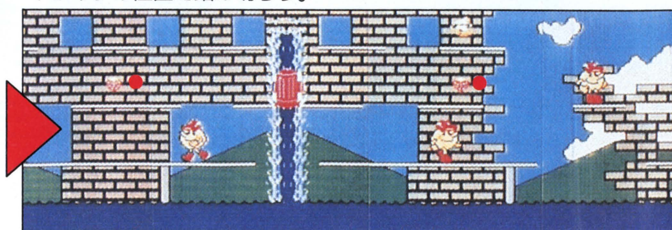
ここは橋のラウンド。でも、ところどころ壊れていて、足を踏みはずしやすくなっている。落ちればもちろん１ミス。しかも、イジワルな水柱が、いたるところから吹き上がる。一番上の段を進めば、比較的安全にクリアできるはずだ。



ジャンプしにくいぞ!

下の段を進んでいると、上の段にぶつかりやすいので、ジャンプしにくい。ギリギリの位置で踏み切ろう。



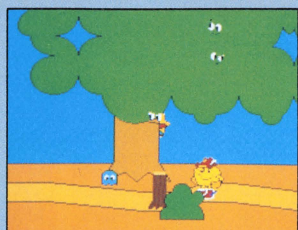


ROUND 8



必勝ルートを作ってしまおう!!

前半は池、後半は森という構成のROUND。ここでの主要な敵は、飛行機に乗ったモンスターだ。魔法の靴があるからといって、高いジャンプは衝突のもと。フルーツの位置を覚えて、効果的なルートで進もう！



木の陰から小モンスターが!!

森の中にも飛行機に乗ったモンスターがいっぱい。思わぬところに隠れていたりするので、不用意な大ジャンプは禁物だ。

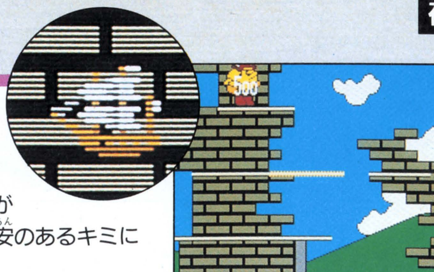
地上を進む時も、小モンスターには注意が必要。木陰から突然降ってくるからね。特に切り株を押している時は気をつけて。



CLEAR

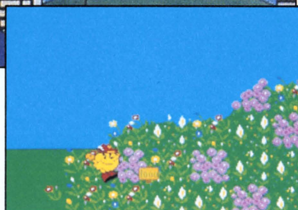
船を取って橋を伸ばそう!

このROUNDには、船という特別なアイテムがある。これを取れば間隔の開いたボード間に橋がかかり、移動が楽になるんだ。ジャンプテクに不安のあるキミには、嬉しいアイテムだね。

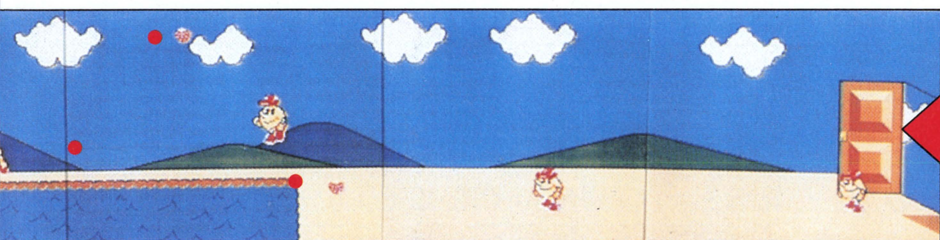


芸術点は1000点

3番目のROUNDのラストは"フェアリーの国"への入口。ドアをくぐればクリアだ。ここでは自分で芸術点を操作することはできない。強制的に1000点が加算されるのだ。7650点を出そうと、無駄な努力をしないように!



CLEAR

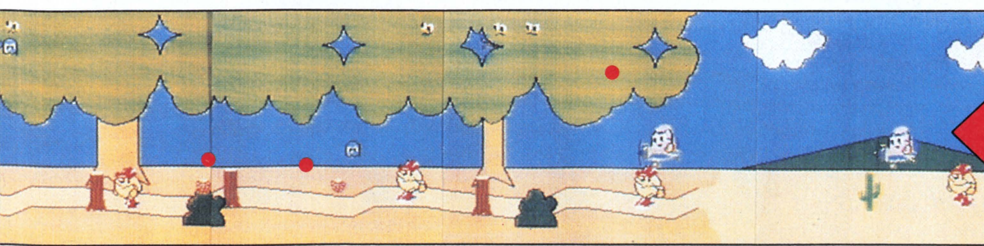


START

長〜い池!さてベストの飛び方は……

前半のポイント、長〜い池は下の矢印のように進めばベスト。飛行モンスターにぶつからないように、スクロールをあまり急がないこと。また、下の方のフルーツを取ろうとして池に落ちちゃうなんてことがありがち。慎重にプレイしてくれ。





高得点の決め手はコレ

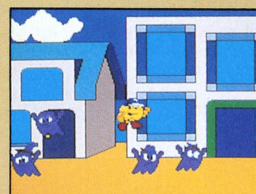
1 フルーツは連続で取れ

フルーツは続けて取ることによって、高得点に変化する。(詳しくは先月号を見てね)取り残しが多いと、意外な得点差になっちゃうぜ!



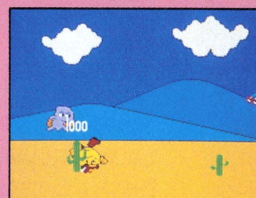
2 敵を集めてエサを取れ

イジケモンスターも続けて倒せば、200〜7650点まで得点が上がっていく。パワーエサの有効時間は短かいので、敵を集めてから取ろう。



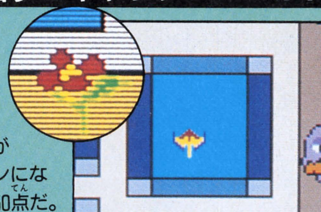
3 隠しフィーチャーを残すな!

隠しフィーチャーを取り残さないことも大事。取るだけで1000点のボーナスが入る上、得点を稼ぐためのさまざまな利点があるんだ。



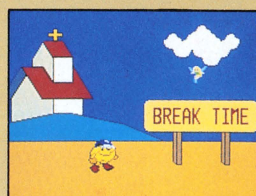
4 花を出すとギャラクシアンが!

各ROUND内には、花が隠れている。これを出すと、小モンスターがギャラクシアンになる。取れば7650点だ。



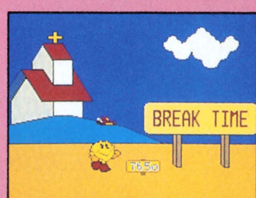
5 スピードクリアでボーナス点

スピーディにROUNDクリアするのも心がけたいこと。残りタイムは、クリア時にボーナス点として加算されるんだ。丸1個で100点だよ。



6 芸術点のタイミングは?

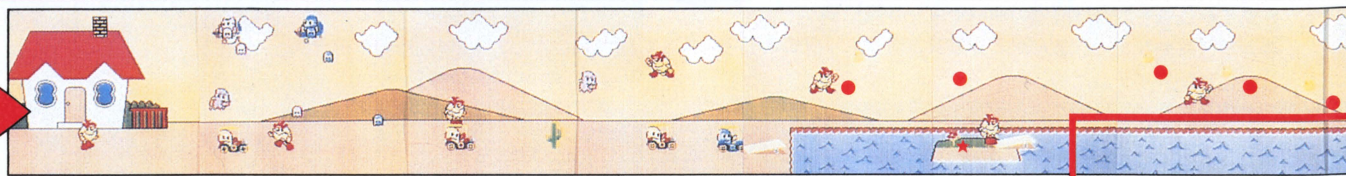
芸術点は10〜7650点と幅広い。確実に7650点を出せるようになれば、グンと差をつけられる。7650点の出る位置を見つけてね。



TRIP3の完全攻

ROUND 9

START

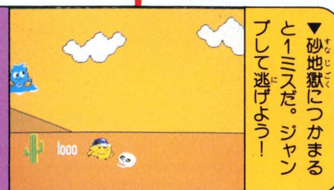


湖を渡ると荒涼とした砂漠地帯だ！

ここは砂漠のROUND。途中には砂地獄が待ちかまえているぞ。この中にのみ込まれると1ミスだ。また、スタート直後に現れるクライドにも注意が必要。よけてもよけても反転して接近してくる。うまく誘導して、湖に落としてしまおう！

ガイコツの手前でジャンプ

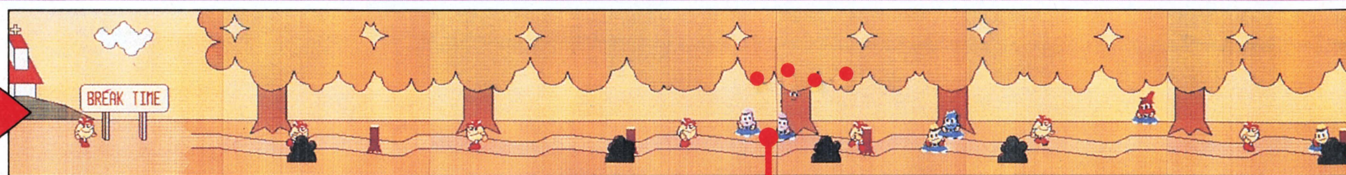
砂地獄の場所は、ガイコツの手前だ。ガイコツが見えたらジャンプで飛び越えよう。もしのみ込まれかけても、慌てずジャンプすれば逃げられるぞ。



▼砂地獄につかまるとミスだ。ジャンプして逃げよう！

ROUND 10

START

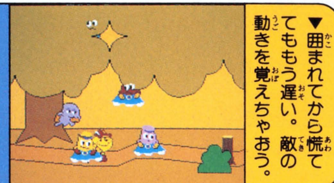


細かいジャンプ操作が要求されるぞ

初めから終わりまで、森だけで構成されたROUNDだ。木の葉の中にはUFOに乗ったモンスターがわんさか隠れているし、敵の多い場所に限って切り株が立ちはだかっている。通常、助走と2つのジャンプをマスターしなけりゃ確実にミスるぜ！

ホッパーとUFOに気をつけて

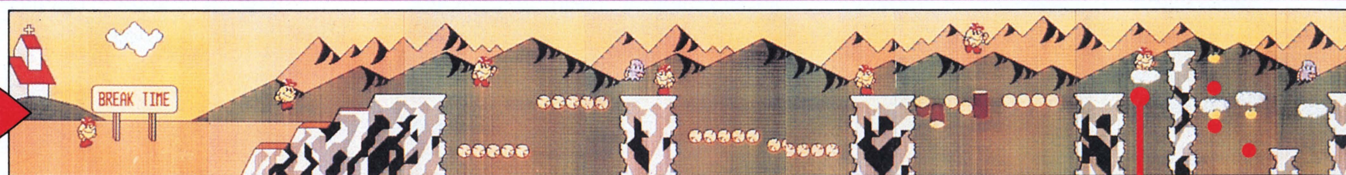
切り株の手前でホッパーに手こずっていると、UFOまで集まってくる。両方から攻撃されるとまずアウト。ホッパーのパターンを読んで切り抜けろ。



▼囲まれてから慌ててももう遅い。敵の動きを覚えちゃおう。

ROUND 11

START



一瞬も気がぬけない断崖絶壁だっ!!

ROUND 3も丸太橋の面だったけど、難易度は比較にならないほど高い。丸太の回転が速いので、飛びうつるタイミングがつかみにくいのだ。少し馴れるまでは、フルーツ獲得よりも、確実にクリアすることに専念した方がいいかもね。

雲のジャンプがムズい

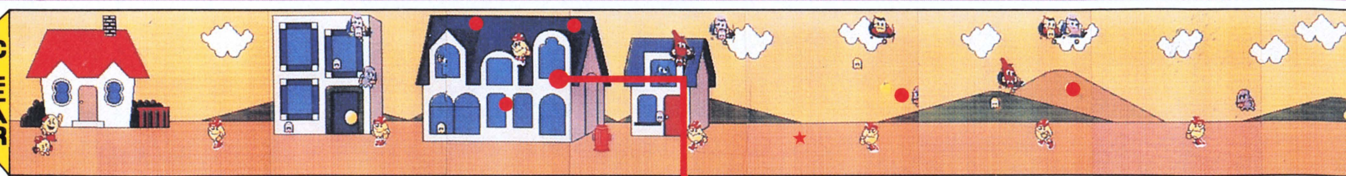
丸太のないところは、雲に乗って渡ろう。フワフワ上下するのでジャンプは慎重に。ただ、あんまりモタつくと、後ろからくるスーにやられちゃうぞ！



▼乗っている雲が上昇している時に飛びうつれば大丈夫。

ROUND 12

CLEAR

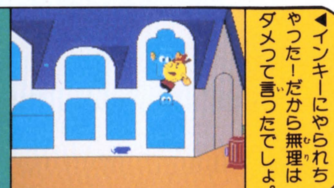


前半の湖越えがここのポイントだ！

ROUND 8同様、ここでも長～い池が登場する。しかも、湖内に小島がないので、ジャンプはさらに難しくなる。多分、ここで何度かひっかかることになるだろう。敵の出現パターンさえ覚えれば、楽勝なんだけどね。

下手なジャンプは命とり

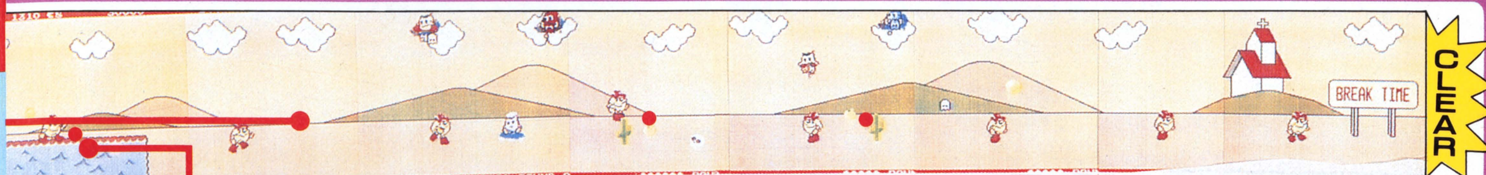
街中では、高い場所にあるフルーツを取る時にミスがでやすい。窓辺にいるインキーがジャマなのだ。無造作なジャンプをしちゃダメだよ。



◀インキーにやられちゃった－だから無理はダメって言ったでしょ。

略法はこれ！

トリップ1、2を突破したキミは、基本テクを身につけているはず。難易度の上がるトリップ3以降も、簡単な応用でクリアできるぞ。

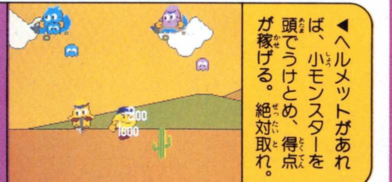


Ⅰボタン連打で湖越え

この湖の上空もフルーツの宝庫。Ⅰボタンの連打でジャンプの高さと飛距離を調整し、残さず取ってしまおう。2つのジャンプ台の踏み切り位置を覚えてしまえば、そんなに難しくないよ。

ヘルメットが大事なんだ!!

トリップ3では小モンスターの数がグンと増える。身を守るためにも、また得点アップのためにもヘルメットが超大事だぞ。できれば後のROUNDもノーミスでクリアし、トリップ3が終わるまでキープしたいもの。



◀ヘルメットがあれば、小モンスターを頭でうけとめ、得点が稼げる。絶対取れ。

BREAK TIME

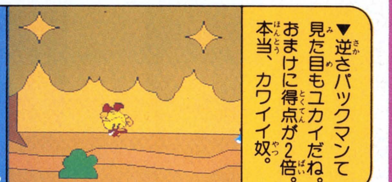
CLEAR

確実に7650点を取ろう!!

終盤になってやっと現れるパワーエサ。イジケを連続で倒し7650点が欲しいところ。ただ、このエサの周辺には敵があまりいない。一度通り過ぎ、誘導で敵を集めてからエサを取るようにしよう。

逆さパックマンで得点が2倍！

逆さパックマンを取るとウォーク得点（歩くだけで入る得点）が2倍になる。だから、より早く取った方が効果的なわけだ。ROUND9のクリア時に、下2ケタの得点を00か40、80に合わせとくと、一番目の切り株で出現する。覚えとこう。



▼逆さパックマンて見た目もユカイだね。おまけに得点が2倍。本当、カワイイ奴。

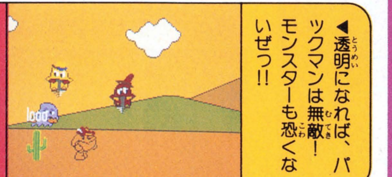
CLEAR

丸太橋は難易度UP!!

丸太橋の回転が速くなったことはもう言ったね。それでも前半の丸太ならタイミング合わせも軽いが、後半の3分割された丸太は厳しい。ひとつひとつの丸太の幅が狭くて、やたら落ちやすいんだ。

透明になれるとは限らない

フィーチャー出現法則の表を見てもらうとわかるけど、このROUNDでは、透明パックマンが出現する可能性がかなり低い。でも、後半のホッパーと飛行機はかなりの強敵。できれば欲しいところだけどね。



◀透明になれば、パックマンは無敵！モンスターも恐くないぜっ!!

START

湖の上は敵だらけ！

湖上空は、飛行機に乗ったモンスター群がいろんな高さで向かってくる。これを全てかわしながら、フルーツを取らなきゃならない。フルーツの位置を覚え、最良ルートを見つけよう！

風船をうまく取るには？

終盤の消火栓上は、モンスターが集まりやすい。風船を取る時、危険が大きいわけだ。この風船を安全に取る方法がある。前方にあるパワーエサを先に取り、モンスターをイジケにしてからUターン。消火栓に戻ればいいんだ。



◀イジケを倒してから消火栓を押せば、楽に風船が取れるぞ！

サイドアーム

SIDE ARMS HYPER DYNE

NECアベニュー／
7月14日発売／5400円



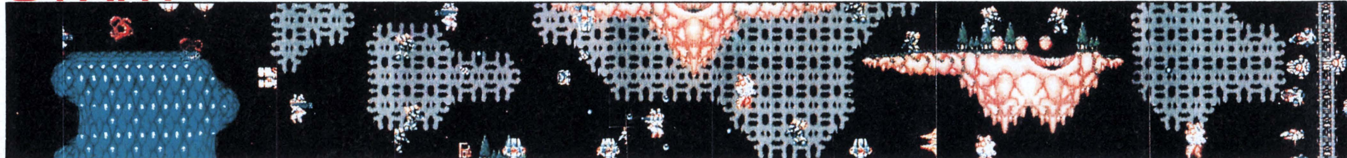


中盤戦の攻略法を教えるぜっ!!

『サイドアーム』攻略法の第2回。今月はROUND 4～7までを教えるぜ。この中盤戦でミスして、パワーダウンすると難易度がすごく上がってしまう。敵のパターンを覚え、危険は早めに回避すること。また、状況に合わせたウェポンを使うことも重要なことだよ。

ROUND4攻略マップ

START▷



全10ROUND中最長を誇る面だ！

巨大な岩石が各所に浮遊した地帯。全10面の中でも、最も長いROUNDだ。横スクロールオンリーだが、岩石の上下を通る時は敵弾をよけにくいので気を抜かないように。

気をつけたい敵は、岩石の前後に出現するズゴックB、センチピード、アパッチのカプセルなどなど。ボスまでは3WAYか弥七を装備したいね。

ファランクスからの誘導弾に注意

スタート直後の軽い難所。ファランクスの発射する誘導弾が襲ってくるぞ。この誘導弾をふりきるには、スピードが2以上必要。距離をとって誘導弾を始末し、本体のファランクスを倒そう。早くしないとザクの団体が集まってくる。両方を一度に相手するのは、さけたいところだぜ。



▲誘導弾を消したら、3WAYを使って早くファランクスを倒してしまおう。



ザクとアパッチの連合軍が急接近!!

ザクと大量のアパッチが同時に出現する場所だ。スピードの差がある2種類の敵に、ちょっととまどいそう。

アパッチの突撃コースを覚え、安全地帯にマイキャラを固定。ザク撃破に全力を注いだ方が安全のようだぜ！



◀アパッチ出現！急速で体当たりをかけてくるぞ。

コマンチが初登場！

5機がセットになって出現するコマンチ。こいつも初登場のキャラだ。一機一機の行動パターンが違う。慌てないで処理しよう。



▲テレポートで、突然出現してくるぞ。

アイテムのはり変えが一番大事なんだ!!

BIT

◀オプション。最大3機まで装着可能。

前、後方から敵が縦に並んで出現する場所では、特に有効なアイテムだ。

たとえばROUND 3の中盤、水晶の間にいるスレイヤーなど。

S·G

◀3、5、7方向に弾が広がる。

敵弾を破壊する特性をもっているが、威力自体は弱く、7方向にまでパワーアップしないと使い物にならない。

ROUND 3のシャッター破壊用には最適。

M·B·L

◀強力なビーム砲。長さが2段階に変化。

連射が利かないのがネックだが、破壊力は最大。直線上ならば、一撃で消し去ってしまう。

各ROUNDのボスと戦う時に使おう。

3WAY

◀3方向弾。2個取ると弾が大きくなる。

広範囲に使える上、威力もなかなかのもの。一番使い勝手がいい武器だ。

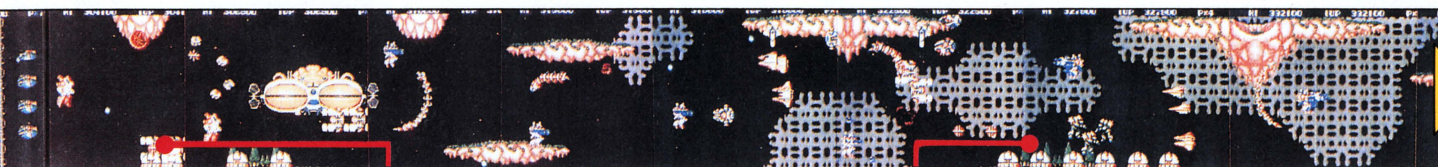
キミが初心者なら、ROUNDの大半はこの武器で進むといいぞ。

AUTO

◀写真上は弥七。下が佐吉。特徴が違う。

超高速連射が可能な弥七。スピードと合わせれば使える。上級者なら、これを標準装備。

また佐吉は、連射速度は遅いが上下縦と3方向に弾を出す。だが有効な場所が少ない。



合体パウを見逃すな!!

中盤以降、敵の攻撃は格段に激しくなってくる。これを切り抜けるためには、合体パウで攻撃力、防御力をアップする必要がある。合体パウの出現場所は残らず覚えなきゃダメだ。4ROUNDで1個目の場所はここ。一番左のグレイブを倒すと出現するぞ。



▲ここは比較的敵の少ない場所。取りそこなうことはないはずだ。

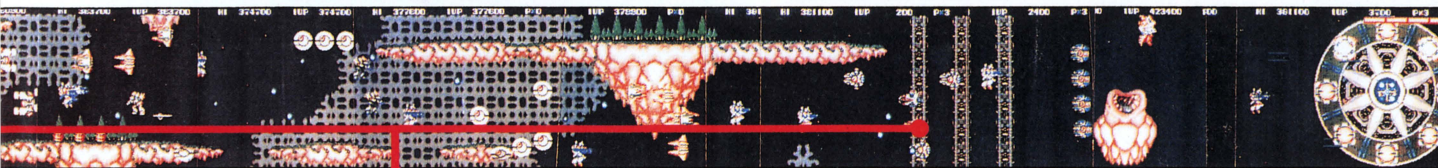
グレイブの砲火がキツイぞ!!

ズラっと一列に並んだ地上砲台、グレイブ。こいつにはかなり悩まされそう。

グレイブの弾は強力で、破壊しても爆発が残っている間は、ふれるとダメージを受けてしまう。装備をM·B·Lにはり変えて、一気に吹きとばしてしまうのがベスト。



▲グレイブには連射機能がない。弾の第2波が来る前にたたきつぶそう。



合体パウが取りにくい

下から出現するフラッシュC。その6機目を倒すと合体パウを出す。敵が多過ぎて取りにくいぞ。



▲画面左下で撃てば、楽に取れるのさ。

BOSS ギガイア

ROUND 2でも登場したギガイアがボス。ただし、攻撃パターンが変わっているぞ。前は弾をパラパラ吐くだけだったが、今度は8つの砲台からレーザーを撃ってくる。このレーザーは、S·Gでも破壊不能だ。こいつと正面から戦うのは危険。右上と右下は安全なので、ここで戦えばノーダメージで勝てるぞ。



◀右上、右下で戦う時は、3WAYかS·Gを装備すること。他の装備じゃコアに命中しないぞ。

ROUND5、6、7の

START

スタート直後にズゴックAとフラッシュCが出現する。
装備を3WAYにセットし、画面左下から射撃しよう。

ROUND5〈縦横スクロール〉

地底に広がる巨大な湖で激バトル

背景は大地底湖。横たわる巨大ロボットの遺跡（ナウシカファンは大喜び）が、雰囲気を盛り上げてくれる。

このROUNDの強敵はズゴック。次から次へと現われてはロケットパンチを発射する。また、この面は縦横スクロール。方向が変化した瞬間にやられやすいので注意。

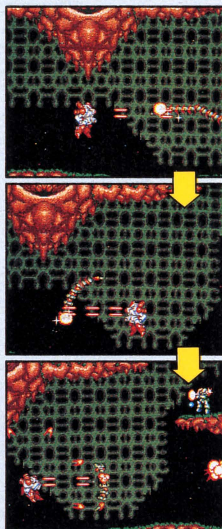
R6-2

上方と左右からザクが大量に出る。3WAYで出現と同時くらいに倒していこう。さもないと入り組んだ地形の中で、身動きができなくなるぞ。

隠しアイテム"イチゴ"が縦に4個続けて出現する。全部取ると12000点。ハイスコアを目指すキミには、美味しい地帯。見逃すなよ！

難敵4大キ

センチピードB



センチピードBは耐久力が大きい上スピードも速い。こちらもスピード2くらいは欲しい。装備は弥七がベスト。

まず出現位置を憶えること。基本は、出現したら素早く右に移動。接近してくるので、頭部めがけて連射しよう。

接近しすぎたら反対側に脱出。また頭部に連射。この繰り返しで勝てるぞ。他のキャラからの弾にも気を配れ！

ズゴックB



ほとんどのズゴックは、上下から1機ずつ現れる。出現位置が近づいたら、装備を3WAYに変えよう。

敵のロケットパンチをかわすには、スピード2は必要。パンチは誘導弾と同じなので、早く撃ち落とすに限るぜ。

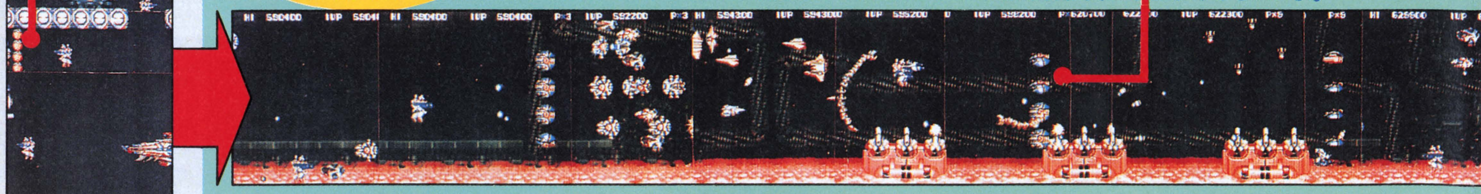
ズゴックが撤退しようとしたら、背後から反撃。3WAYなら広範囲に弾が広がるので、撃ちもらしが少ないぞ。

ROUND7〈横スクロール〉

恐怖の溶岩地帯だ！

マグマの海のようなROUND。攻撃はキツイが、Powがいっぱい。復活のチャンスだ。

センチピードと砲台セイバーが激しく接近してくる。しかも天井ミサイルのおまけ付き。でも、もしミスっても、Powがたくさん出る。それほど神経質にならなくてもいいよ。



隠れアイテムはどこかなっ?

各ラウンドには隠れキャラがいっぱい。全部見つけ出そう!!

トンボ



3000点

◀隠れ場所は一定していない。ランダムで各所に出現する。撃てば得点だ。

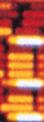
ホルスタイン



10000点

◀隠れアイテム中、最高の1万点ボーナス。必ず取ろうぜ！

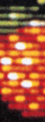
タル



3000点

◀3千点ボーナス。地上キャラを倒すと連続で現れることがある。

イチゴ



3000点

◀これも3千点ボーナス。意外なところにもあるので、画面中撃ちまくれ！

モビちゃん



1UP

◀弥七と並ぶカプコンの人気キャラ。なんと嬉しい1UPなのだ。

攻略マップはこれだ!!

ズゴックBの攻撃が激しくなってくるぞ。画面の左右から出現するので、前方ショット、後方ショットを素早く撃ち分ける必要がある。また、合体パウが出るのもこの辺りなので、見逃さないように。

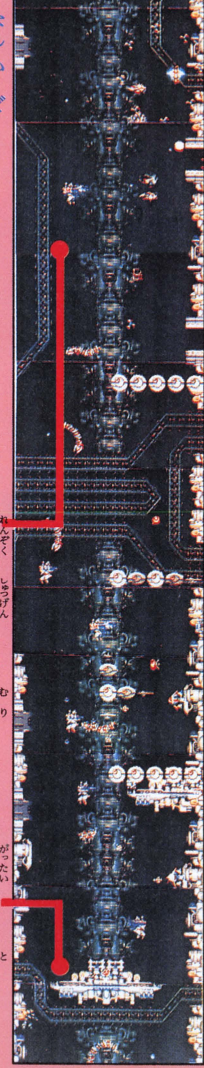
このROUNDのボスも3面と同じフレイダーマウス。強さに変わりはないので、苦戦することはないはず。3方向レーザーと誘導ミサイルをかわして、M・B・Lか3WAYをたたき込もう。



ROUND6 〈縦スクロール〉

難易度アップ

ここの設定は敵のエネルギー貯蔵タンク。難易度がかなり高いので、合体パウを常に装備したいもの。左から出現するズゴックには特に注意。



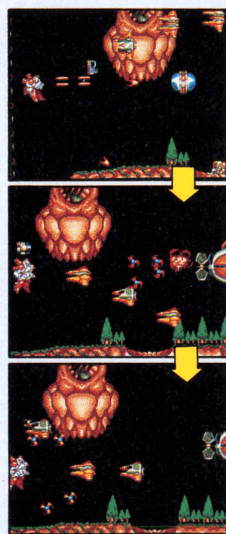
アパッチが連続で出現する。無理攻めをすると、前後から現れるズゴックに狙い撃たれる。ここはアパッチを倒すことよりも逃げることに専念し、他の敵が現れたら倒すという心づもりでいこう。

ここで合体パウを取らないと、後半のセンチピード、ザクなどの攻撃に手を焼きそう。目立たない場所に隠れているし、要塞がジャマだけど、無理をしてでも欲しいところだ。

R6-2へ

ャラ撃破法

アパッチのカプセル

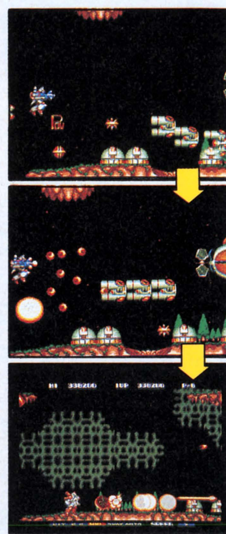


アパッチの出現パターンは2種類。カプセルを撃つと出現する奴と、時間がくると自分で破裂する奴がいるぞ。

カプセルから飛び出すと、3方向に猛スピードで移動する。体当たりされないように、移動ルートの間に入ろう。

撃ち落とす気なら弥七を装備するのが一番。だが、集中していると他のキャラに狙われやすい。逃げまわるのも手だぞ。

グレイブ



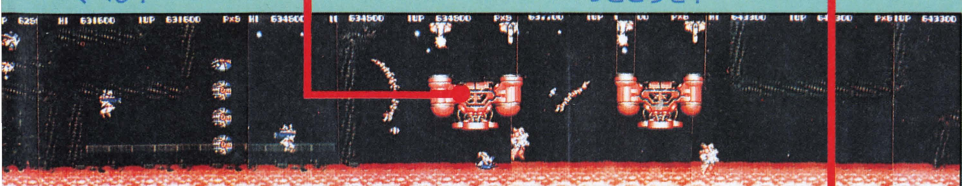
地上砲台グレイブの特徴は、弾を撃ち落としても一定時間内は、誘爆の危険があること。接近を許す前に撃ち落とせ。

もし、敵弾に接近されたら、マイキャラを操って誘導してしまおう。で、再び距離をとったら弾を撃破だ。

何台か一列につらなっていることが多い。装備をM・B・Lに変え、一撃で全滅させた方が楽。倒すとアイテムを出すぞ。

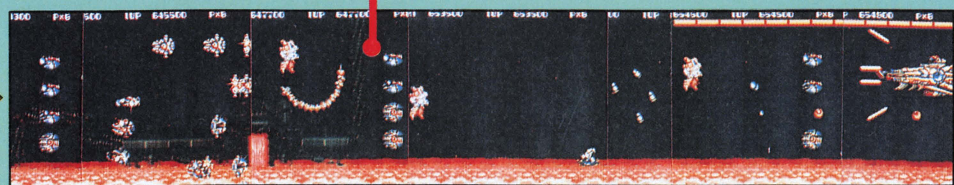
この要塞のような建物には、合体パウとモビちゃんが1個づつ隠されている。撃ちまくって見つけ出そう。特に合体パウは、絶対取っておくべし!

ここもPowの宝庫。前半に較べると敵の攻撃も甘いので、楽に復活することができるぞ。ボスとの決戦に備えて、弥七と3WAYだけは取っとこうぜ!



R7-2へ

R7-2



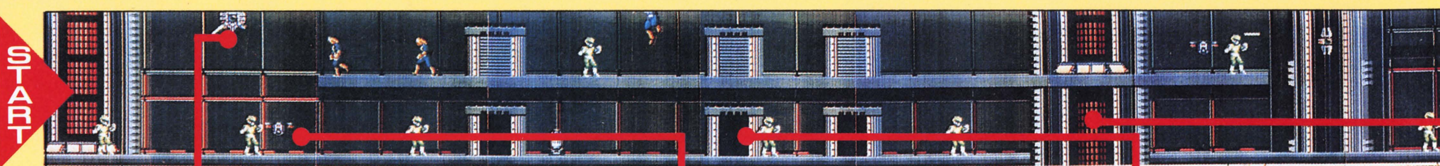
武装刑事 サイバークロス
CYBER CROSS

フェイス／6月中旬発売／6300円 



さあ、ノズミー基地へ侵入だ！

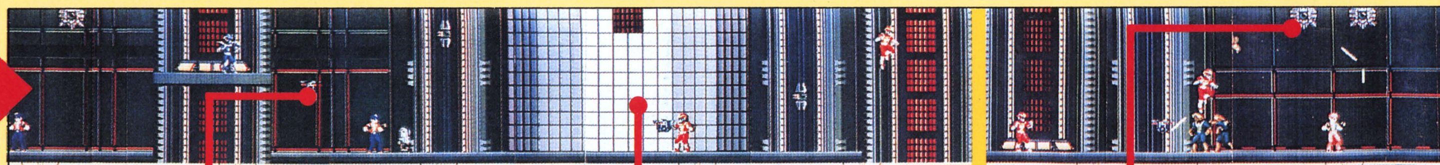
この『サイバークロス』。発売日が伸びたせいで、攻略法の紹介だけが、ちょっと先走った感じになっちゃったなぁ。でも、だからと言って面白さが半減するタイプのゲームじゃないから、まいいかぁ。で、今月もまた攻略法をやる。いよいよ敵基地侵入！の巻だ。



基地防衛用のレーザー砲。侵入者が接近すると、3方向に射撃する。連射は効かないようなので、弾と弾の間隔を見きわめ、素早く通り抜けよう。いきなりダメージを受けるんじゃないぞ。

このカプセルは、グリーンの変身アイテム。エンディングを見たければ、変身アイテム、タイム、ハートの入ったカプセルは見逃しちゃダメ。取る時にレーザーに当たらないように。

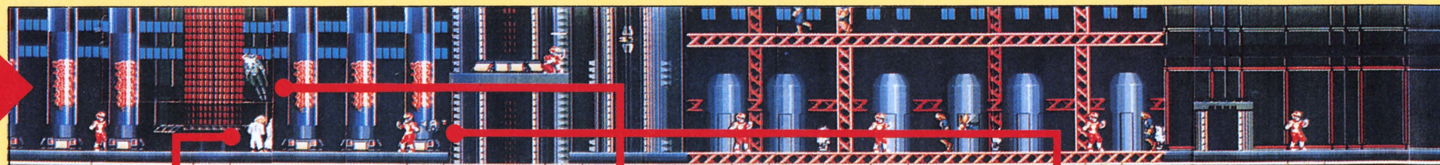
ところどころ扉があるが、ここには入れない。基地を警備する敵ロボットの出現口だ。無造作に近づくと、体当たりされるぞ。ロボットの姿勢は低いので、しゃがみパンチかキックで倒せ。



基地内で一番使いやすいウェポンは、やっぱり剣。このカプセルは、待ちわびた赤の変身アイテムだぞ。

ここは第1層の終点。再生怪人パート2、イカロケットを倒さなければ先に進めない。怪人を倒すと、ハートのカプセルが飛来するので、体力を回復させることができるぞ。

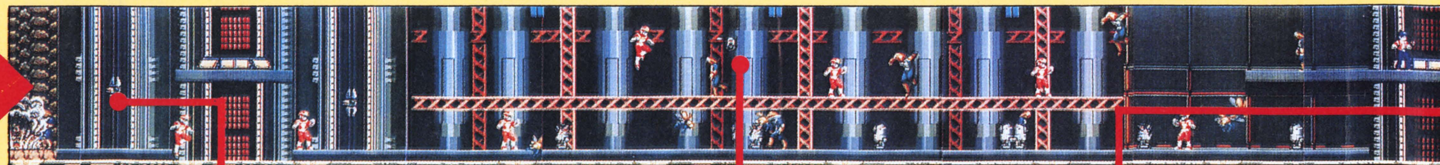
第2層のスタート。ここにもレーザー砲が備えられている。しかも2門も！　レーザーが交差するように飛んでくるので、ちょっとよけにくいかも。大きなダメージを受ける前に逃げ出そう。



培養装置の前に、科学者タイプのゴキブリ兵がいるのも凝ってるよな。科学者だけに戦闘力がないらしく、一目散に逃げて行くんだぜ。これ考えた人、本当に特撮マニアなんだろうな。

ここで、しょうこりもなく再々度カエルバーナーが登場する。こいつの攻撃パターンは、もう分っているはず。できればノーダメージで倒したいところだ。

クロスの強度を、ひとつアップしてくれるアイテムだ。コンティニューなしでここまで来たキミは、これで最強の強度5になるはずだ。後の展開が、すごく楽になるぞ。



これ以前にも何度か登場したレーザー砲。こいつは、上下移動を繰り返しながら射撃してくる。やはり連射が利かないので、一発撃った後に破壊してしまおう。

おおっ！　この辺りで、ザコキャラの数がグンと増えるぞ。どうやら重要地点が近いようだ。でもいくら元気がよくてもザコはザコ。ガジガジやっつけてしまおうぜっ!!

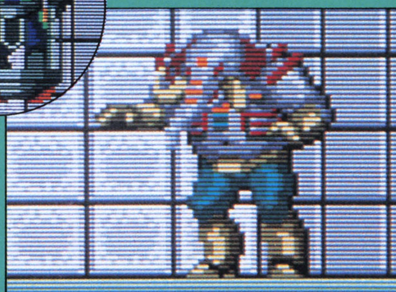
嬉しいブルーの変身アイテムだ。こいつを取れば、ボスのところまで必ず行ける。逆に取りそこなうと、次に出現する最強怪人には歯が立たないかも。

基地突入前にマンモスコイルと対決！

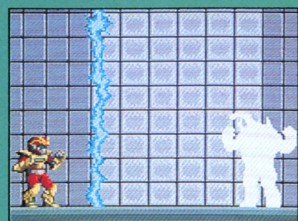
今月紹介する敵基地はエリア6。これまでの屋外のエリアに較べ、数倍の長さを誇っている。つらい戦いになりそうだぜ。

ここでひとつ注意。先月号では教えなかったけど、エリア5のラストは基地の入口になっていたんだ。ここを守っているのは巨大怪人マンモスコイル。男将軍が変身した姿だ。まず、こいつと戦って倒さなければならない。武器は長い鼻と放電攻撃。特に放電をまともに受けるとダメージが大きい。パワーパンチを放ち、放電前に脱出。このヒット&アウェイ戦法なら安全に倒せる。基地を前にして消耗したくないからね。

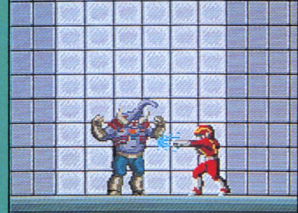




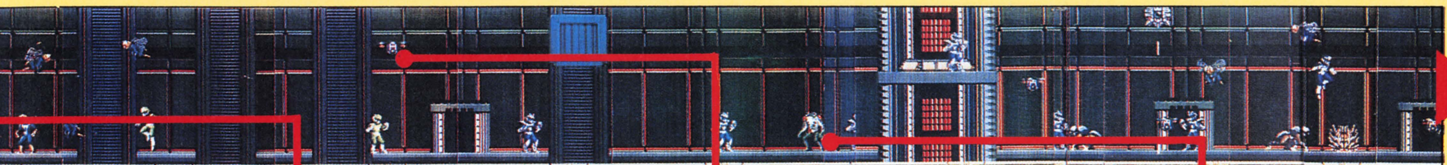
▼ビームラビットに続いて、男将軍までもが本性を現した。敵も必死だ！



◀最大の武器は放電攻撃。有効範囲はこのくらい。見切ればもう恐くないぜ。



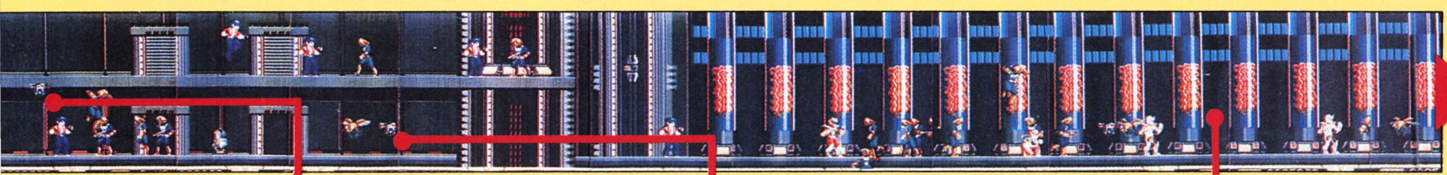
◀ライフに余裕があれば強引攻めもOK。大きなダメージは受けないぜ。



落とし穴に落ちると地下面行き。地下では火の玉のような敵が襲ってくるぞ。無事に脱出できてもスタート地点に逆戻り。大幅なタイムロスになってしまうのだ。

これはブルーの変身アイテム。この後、再生怪人など強敵が続々出現する。銃を装備して、武装を強化しておこう。

出たっ！ 再生怪人だ。最初に登場するのは、エリア1のボス、カエルバーナー。再生怪人といえど、TV物のように弱体化はしていない。必勝パターンを思い出して、キッチリ戦ってね。



残りタイム延長のアイテムだ。不覚にも地下に落ちてしまった時のために、取っておく方がベター。

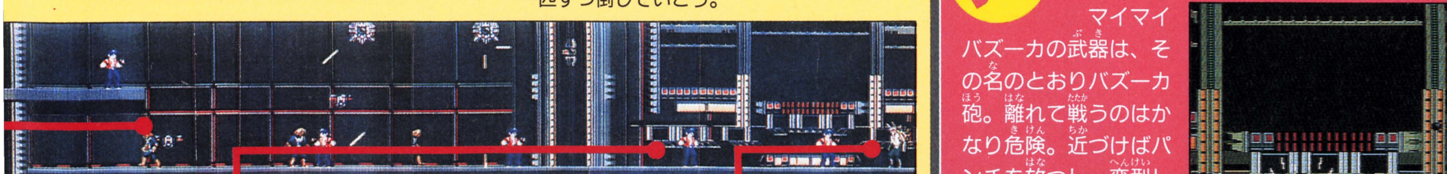
2つ目の、赤い変身アイテムが飛来する。まだまだ基地での激戦は続く。確実にクロスを装着して進もう。

ここの背景って、いかにも秘密基地っぽくて大好き。バイオ怪人の培養装置みたいでしょ。ここで、どんな怪人が製造されているのか？ な〜んて想像力がふくらんでくるぜ。



第2層のラストだ。敵は、またまたイカロケットだ。こいつの顔は、もう見あきたぜ。軽く倒して、早く第3層に侵入しよう。

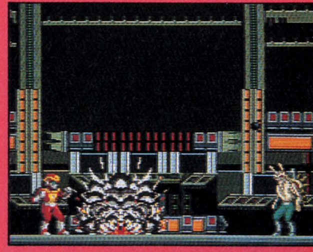
よ〜し、いよいよ佳境の第3層だ。最初は洞窟のような地帯。段差のあるところで、各種のザコキャラが激しく攻撃してくるぞ。慌てずに一匹ずつ倒していこう。



一度は逃げ出したゴキブリ博士だが、ここで再登場したら要注意。いきなり突っ込んで来て自爆するぞ。ジャンプでかわすことは可能だけどね。でも、悪の軍団の掟って厳しいよな。

新怪人出現！ Dr.ノズミーが造り上げた最高傑作、マイマイバズーカだ。こいつを倒せばいよいよ最後の大ボスを残すのみ。気合いを入れようぜっ！

BOSS マイマイバズーカ謎の撤退



マイマイバズーカの武器は、その名のとおりバズーカ砲。離れて戦うのはかなり危険。近づけばパンチを放つし、変型して飛行することもできるのだ。飛行中は速い。まったく手強いヤツだぜ。しかも、こいつには謎がある。少しダメージを受けると、どこへともなく飛び去ってしまうのだ。なぜ？ このマップの先には何があるのか⁉

PCエンジン特別救助隊

SRT
SPECIAL RESCUE TEAM



今月の救助作戦
凄ノ王伝説
魔界八犬伝SHADA

今月は特にRPGの救助ハガキが殺到！ なかでも大物の"凄ノ王伝説"と"魔界八犬伝SHADA"。一般ゲーマー諸君を悩ませているこの2本を、徹底的に攻略しちゃうSRTなのだっ！

山の村
南北の港町
ガソリンの町
ルート2
ルート1
技術の町

凄ノ王伝説

ハドソン／発売中／6300円



Q 海の城や島にある廃墟へ行けない

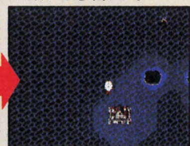
A せっかく船を手に入れても、海は広いな大きいな♪ ということで、迷いに迷いまくっているヒトも多いだろう。そんな困った人のキミの為に、三度全体マップを公開！ はっきりいって、これさえあれば大丈夫だと思うよ。

ルート1 海の城

まずは海の城。港町でもそこへの行き方を教えてくれるけどね。港町から南に行くと★印の所にでる。そこからさらに2日程南下すると海の城に到着だ！



▲港町から南、ここが★印のある地点。



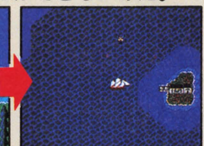
▲★地点から南下し続けると海の城に！

ルート2 島にある廃墟

廃墟のある島、ここはガソリンの町のすぐ東にある。だが1度南の港町に戻り、東の大陸の南側をグルリと回っていかないと、島に行くことはできないのだ。



▲★地点から東、ここは夜まで通行止！



▲ガソリンの町から東、廃墟のある島。

Q 海の凄ノ王を倒したんだけど、次は何をすればいいの？

A 次の目的はズバリ！山の村に行くことだ。この情報は南の港町や島の町で手にはいる。つまり、人々の話を聞くことが大切なわけ。



◀島の町では瓜生の情報がきけるぞ！

山の村へ向かえ！

もしかして、山の村へ行けずに頭を痛めているヒトもいるかな？ 実は、南の港町から南西の方向にある山脈地帯への抜け道。海の凄ノ王を倒せば、ここを抜けて目指す山の村へと行くことができるぞ。



▲ここを抜け、東の山脈地帯へ向かうんだ。



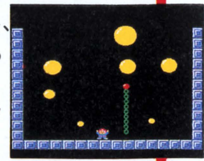
▲武器店のある小屋。ここで買い物をしよう。



▲山脈地帯を進んでいくと、山の村がある。

こんなこともできる！

南の港町にいる子供からHuカードというアイテムがもらえる。これを持って宿屋でヒマをつぶしてみると…ナント、遊々人生にもあるなつかしの名作、"キャノンボール"で遊べるのだっ！



Q PK爆弾はドコにあるんだ!?

A たしかPK爆弾は、ガソリンの町にいた「りゅういち」という男も探していたよね。とりあえず、彼に会ってPK爆弾のことをいろいろと聞いてみようかな？ というふうに情報整理をしながら朱紗達を進めていけば、必ずみつかるはず。

まずはガソリンの町だ！

すでにここにりゅういちはいない。老人の話によると、島にある廃墟へと向かったらしい。

そして島にある廃墟へ！

ひさびさにりゅういちと会えるのだが、ここの地下にPK爆弾があることを伝えると力尽きてしまう。

PK爆弾を入手したら、さっそくダムを破壊

PK爆弾を入手したらソク山の村に戻ること。そして、村のすぐ西にあるダムに行き、爆弾を使おう。轟音と共にダムは崩壊、これで山の村の水不足は解消され、村に一時の平和が訪れる。だが、同時に山の城への進路も開かれたことを忘れてはならないのだっ！

廃墟の地下ダンジョンマップ！

廃墟の地下に広がる難解なダンジョン。ここでは群がる魔獣はもちろん、その複雑な地形が非常にやっかいだ。マップを見ながら、じっくりと攻略していくようにね。

B1F

B2F

B3F

Q 山の城の攻略法が知りたい!!

A もしかしてキミは、まっ昼間から堂々と山の城に乗り込んでいるんじゃないかな？ それではやられて当然。攻略法を教える以前の問題だぞ。正解は夜中にこっそり忍びこむこと。まあ一応、攻略マップ等も下に紹介しておいたからね。

1F

主なイベントは2つある！

主なイベントは「瓜生、雪代はこの城に捕われている。助けださねば！」「3Fにある柱の法則をつかむこと！」の2つだ！

▲2人を探しだそう！ ▲こうゆうことだぜ！

2F

3F

山の城は1F、2F、3F、隠し部屋、屋上、地下、洞窟からなっている。そこには、数多くのイベントが用意され、なかでも、瓜生・雪代との出会いは大感激ものだ。

山の城1F～3Fマップはこれで完璧だ！

Q 山の凄ノ王に勝てない

A 山の城でのメインイベント、とくれば、大迫力の山の凄ノ王との対決だよね。そこをクリアするタメには、下の注意点を守って行動するように！

燃える岩を投げてくる

山の凄ノ王（HP＝230、OP＝3）は、燃える岩を投げて攻撃をする。しかもOP1につき6回、計18回の攻撃が行えるのだ！

攻撃はどうする？

下手にESPなど使わずに、ひたすらロケットや剣での攻撃がベストといえる。速攻あるのみ！

◀ロケットでの間接攻撃！

防御も難しいぞ！

燃える岩（1回につき15～20Pのダメージ）×6攻撃に対応できるのは、キュア4しかない！

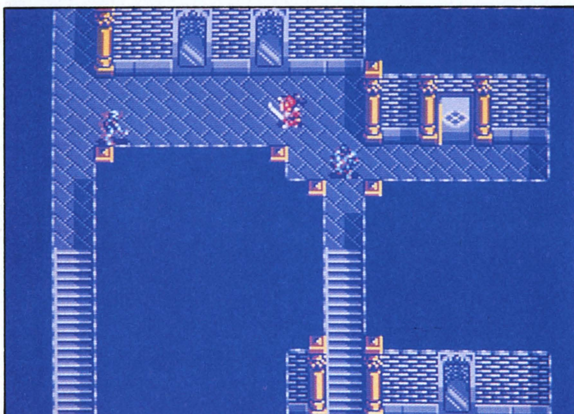
◀雪代はキュア4が使える。

瓜生・雪代と共に、凄ノ王と戦うんだ！

魔界八犬伝SHADA

データイースト／発売中／5500円



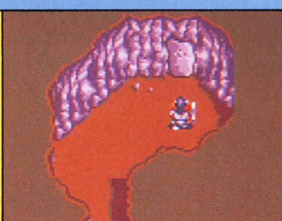


ガリョウを倒すまでのQ&A集

まだ"SHADA"をクリアできないっ！という人のために、難関ポイントの攻略法をアドバイス。救助のお願いがいちばん多かったのが、死の洞窟にいる"ガマ（炎魔道）"が倒せないというもの。このボスやほかの難所も、ちょっと頭をひねればカンタンにクリアできるはず。ガリョウを倒すまでガンバらなくっちゃね！

Q 炎魔道の倒し方を教えて！





▲この岩の扉をあけると、炎魔道が待ち構えている。うまく倒せるかな？



◀ここが炎魔道の腹の中。もう一匹の敵、地雷矢がいるんだけど…。

A 死の洞窟のいちばん奥に構えているのが、この炎魔道。何度戦ってもぜんぜんダメージを与えられないし、倒せない——っ！　というのもあたりまえ。はっきり言ってしまうと、まともに戦っても倒すことができないんだ。どんな術を使ってもダメ。

実は、この炎魔道の中にもう一匹の敵（!?）、地雷矢が潜んでいるんだ。炎魔道は左右に移動しながら炎をはき出してくるけど、タイミングを見はからって口の中にとびこむんだ。このとき、まちがっても炎に当たらないように注意しよう。

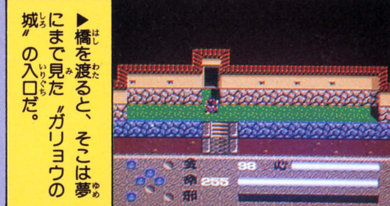
口の中に入ると、細長い1本の通路がある。敵とはいっても動かないし、攻撃もしてこない。これが地雷矢の正体なんだけど、ダメージを与えるには何かが必要となる。こいつを倒すと、炎魔道も同時にやっつけることができるんだ。さて、何を使えばいいのか、しっかり考えてみよう。

Q ガリョウの城に行けない！



A せっかく炎魔道を倒したのに、ガリョウの城へ行けない。これってけっこう哀しいよね！

炎魔道のいた部屋をぬけると、目の前には写真のように城の火の池がある。でも、どこから行っても先に進むことができないんだよね。ここで答えを出してしまうと、「なーんだ、そんなカンタンなことか」と言われてしまいそうだから、ヒントだけ教えとこう。池を越えてガリョウの城に行くには、橋をかけて渡らなくちゃいけないってこと。とにかく、いろいろなコマンドを試して、先へ進む手がかりを見つけよう。



▶橋を渡ると、そこは夢にまで見た"ガリョウの城"の入口だ。

橋を渡れば、いよいよガリョウのいる城へ入れるのだ。

Q 双頭狼の倒し方を教えてください。

A 虹の塔の最上階にいる最初のボス、"双頭狼"。こいつはあまり上に行かずに下の方で左右に動いて倒そう。



▶"けの"を助けだそう！

▲この位置で攻撃するといいよ。

Q 霧の谷にある洞窟の灯の秘密を教えて！



◀こんな所に入口が…。

A すべての灯をつけないと、霧の谷の奥へは進めないぞ。順序よくすべての灯をつけると、最上階のどこかにポッカリと入口が開くはず。

Q そうすけを助けるにはどうしたらいいの？

A 牢にいる"そうすけ"を助けるには、となりの部屋にいる邪狐を倒さないとダメ。〇〇を使って"ふなむし"を邪狐に変身させよう。



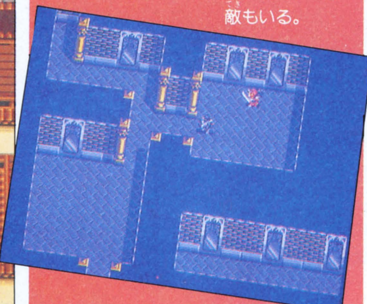
▶扇子に当たるとダメージをくうぞ。

▲早くそうすけを助けなければ。

Q 魔人ガリョウはどこにいるの？



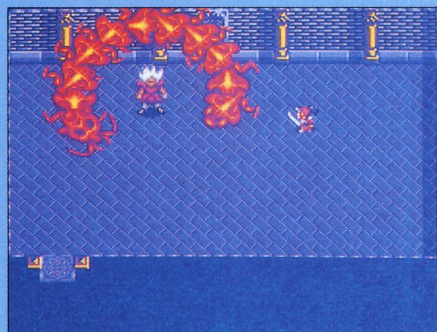
▼ここが城の内部。ここを通って、金のカギを置く場所へ行ったり、邪角と戦ったりするわけ。もちろん、ザコ敵もいる。



A ガリョウの城は、大きく分けて2つのエリアで構成されている。メインとなる外部と、青っぽい画面の城の内部だ。画面では見えている場所でも、城の中を通っていかないと行けない場所もあるんだ。

城には思ったほど敵がいない。ところが、行き止まりだったり、扉がしまっていて通れなかったりする場所がある。とりあえず、いくつかある宝箱からアイテムを手に入れて先に進んでいこう。ガリョウと出会う前に、最後の仲間、"だいかく"に会わなければならない。実はこの"だいかく"は、ガリョウに操られ、"邪角"という敵になって登場するんだ。"邪角"のまわりには"鬼むかで"がグルグルと回転する。この邪角を倒し、魔人ガリョウの待つ、城の最上階へ向かおう。

ガリョウは炎を飛ばしながら攻撃してくるが、この炎に当たるとダメージを受けてしまう。しかも、炎が当たった場所に残るのだ。



▲犬士のひとりである"だいかく"が、ガリョウに操られ、邪角として"しん"を襲ってくるのだ！



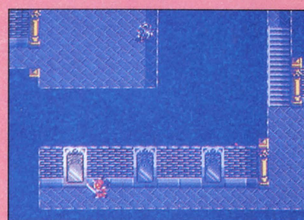
◀この場所では毒を持った敵もいるので、注意しよう。



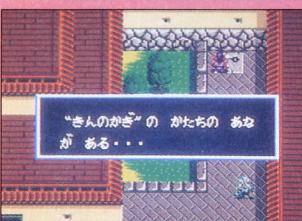
▶ついに魔人ガリョウとの戦いのときがきた。玉梓が目ざめたのだ！

ヒント1 猫の目を使う

城の内部に入ったら、猫の目を装備しておこう。ここは扉がいくつもあるけれど、通れる扉は決まっている。それを見分けるのが猫の目だ。この猫の目を装備して扉に近づくと、扉の色が変わって次のエリアに通りぬけることができるようになるぞ！



ヒント2 金のカギを置く



城のどこかに、カギの形をした石版のようなものがある。ここに金のカギを置くと、どこかの扉が開くんだ。すると、今まで行けなかった場所にも行けるようになる。でも、金のカギはその後で必要になるから、また取りに行かなくちゃいけないけどね。

ヒント3 瞑想の術で命回復

このガリョウの城に着いたとき、取り忘れていなければ、瞑想の術を身につけているはず。体力が少なくなったとき、回復させるのに時間がかかるよね。そんなときは、わざと敵のダメージを受け、命を10以下にして瞑想の術を使うと便利だよ。



Q 谷の村の呪いを解く方法がわからないよー！

A そうすけを助け出したら、石版の文字を解読してもらおう。すると、村の呪いが解けて、村の人が話しかけてくれる。谷の村には重要なアイテムが隠れているぞ！



▲螢石もこの村で手に入るんだ。

Q 死の洞窟ですぐやられてしまうんですけど！

A 死の洞窟では、強敵がウジャウジャ。止まってると敵がわき出るしね。そんなときは、いちどポーズボタンを押すと敵を消せるぞ。ピンチのときはこのワザを使って逃げきろう。



▶うわっ、敵だ！ ポーズ。

◀ほら、敵がいなくなった。

Q 死の洞窟の岩戸があかないっ！

A 炎魔道のいる部屋の岩の扉は、○カギがないと開かない。どこかの岩を動かして、アイテムを取りに行こう。



▶岩をグイッと動かすと…。

▲水がひいて通り道ができる。

SHOW撃波

震えるゲーム革命

CD-ROMで優子が帰ってくる……。



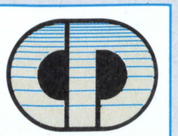
物語は終っていなかった。夢幻王ログレスを倒した優子をふたたび襲う者は何か？
パソコンゲームで大人気を博した、あの"ヴァリス"がCD-ROM^{2}で蘇る。
迫力のアニメーションシーン・豪華声優陣の肉声によるリアルなメッセージ・
臨場感を追求した効果音・うなるダイナミックなPCMサウンド。
全てに最高の演出!! しかし、ヴァリスIIの面白さの真髄はアクションにある。

SHOW撃波 ● 第2の波はこれだ!

ストーリーという SUPER アルバトロス フェアウェイを歩く。

CD-ROM^2

株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社



Message from PIKA

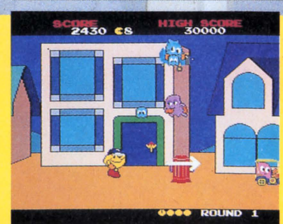
ひかりから素顔のメッセージ

LET'S PLAY

PRINCESS CAFÉ

石田ひかり

今月のCafe



●パックランド●ナムコ／5200円／6月1日発売予定。パックマンが32ラウンドを大冒険。モンスターの攻撃をかわしながら、フェアリーの国をめざすのだ。

撮影／石田謙一　スタイリスト／中本明美　ヘアメイク／高橋ふみ枝

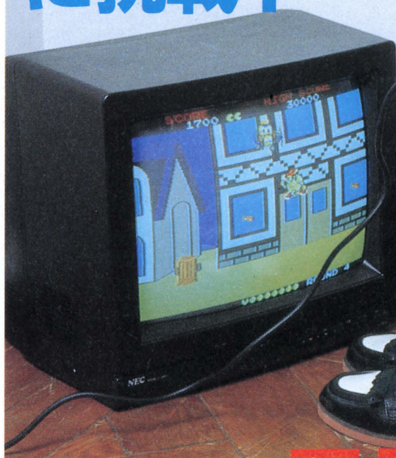
今月のPRINCESS



プロフィール

本名／石田ひかり。1972年5月25日生まれ。出身地／東京都。血液型／A型。星座／双子座。趣味／水泳、歌、中国語、ピアノ。ニックネーム／ピカ。1987年5月21日『エメラルドの砂』（テイチク）で歌手デビュー。CF、ドラマでも大活躍。

ひかりちゃんが「パックランド」に挑戦！



ゲームに熱中する気持ち わかるような気がする

17歳になったばかりのピカちゃんにチャレンジしてもらうのは、ナムコの新作『パックランド』だ。

ひかりちゃんはゲームは得意なほう？

「私、ゲームはほとんどやらないんですよ。家にもゲーム機がないし、友だちの家で遊んだくらいです。マットの上で自分がジャンプしたりするやつ」

あっ、ファミリートレーナーだ。

「そう、けっこう疲れますよね、あれって（笑）」

じゃあ、さっそくPCエンジンの、『パックランド』をプレイしてもらおうかな。

「この消火器とかをとびこえればいいんですね」

そう、モンスターをかわしながらね。あっ、そこの丸いパワーエサを取ってごらん。

「わあっ、敵が変わっちゃった」

それに体当たりすると、どんどん点数が入るんだ。

「全部つかまえちゃおうっと」

その後、ノーミスでラウンド2まで進み、ラウンド3に突入。

すごくカンがいいね。とてもゲームをやってないなんて思えないよ。

「やればできるもんですね（笑）。なんか、ゲームで寝不足になっちゃう気持ち、わかるなあ。こうしてゲームすると」

ラウンド3の丸太の手前で初めてミスしたひかりちゃん。

「どうやればとびこえられるのかなあ？ もうちょっと手前ですか」

少し走りながらジャンプするといいよ。丸太の上で落ちないようにね。

「あっ、できた。GO！GO！ キャッ、池に落っこっちゃった」

そこのジャンプ台に乗ったら、ボタンを続けて何度も押すんだ。

「池をとびこえたいよー。えーい」



今年のテーマはやっぱり"勉強"ですね

「あー、落ちるーっっ」
何とか3回目でとびこせたひかりちゃんは、女王に"魔法の靴"をもらって、ラウンド4へ出発。
「この靴便利ですね。自由に空をとべちゃう」
トリップ2ではニガ手の池が連続で出現。2つ目まではクリアできたけど、3つ目は…!?
どうだった？　ゲーム。
「おもしろかったです。でも、私はあの池をとびこえたかった(笑)」
ところで、今度またドラマに出演が決まったね。
「はい。浅野温子さんが継母役で、いろいろ反抗したり、演技力を要求される役です。まわりがベテランの方たちばかりだし、がんばりたいと思います」
学校の方もあるし、ドラマの仕事が入るとたいへんだね。
「仕事と学校は、はっきり分けたいですね。今年のテーマは、やっぱり勉強です。大学にもいきたいし」
ひかりちゃんはベスト盤の中に1曲だけ作詞した曲を入れてたけど、これからも作詞はしていくのかな。
「はい。秋に発売する予定のアルバムには、全曲は無理でも半分くらい自分で作詞した曲を入れたいです。アレンジとかも興味があるので、できればそれもやりたいですね」
最後に読者にメッセージを。
「私の出演するドラマを見てくださいね。それと、ゲームで寝不足にならないように。同じくらい外で思いきり遊んでください」







ひかりちゃん情報

写真集、ドラマ、新曲発売と、これからもピカちゃんから目が離せないぞ。4月21日に発売された、初のベスト盤『Lamination』(テイチク)と同タイトルの写真集（ワニ・ブックス）が、5月15日に発売。7月3日にはTBS系ドラマ『ママハハ物語』(毎月曜・21時～）に出演が決定している。そして7月7日に新曲『Natural Choice』が発売される。
レギュラー番組は日本テレビ系『鶴ちゃんのプッツン5』(毎土曜・17時10分～)、茨城放送他『ひかりのステラ伝説』に出演。ひかりちゃんのファンは忘れずにキャッチしてるよね。CFも"ろうきん"、"ボシュロム"のイメージガールとして出演中。秋にはNHKドラマスペシャル『鑑真号物語』に中国残留孤児の役で出演するよ。
♥ファンクラブは、〒106東京都港区六本木6－8－14　六本木ロイヤルビル702（株)ボックスコーポレーション内　石田ひかりファンクラブ"ピカピカ隊"☎03-478-4736まで。



ピカちゃん初のベスト盤『Lamination』。

遊楽専業団

YOU RAKU SEN GYO DAN

ARCADE GAME
88 GAME
WORLD GAME

貴方と私の趣味のページ、遊楽専業団が、またまたやってまいりました！ 今月はアーケードのシューティングゲームを2本紹介しちゃうぜっっ!!

ARCADE GAME



HELL FIRE 〈東亜プラン〉

知る人ぞ知る、東亜プランが自社ブランドで出したシューティング!!

えー、今月のトップはアーケードゲームから。今回紹介するのは、東亜プランの『ＨＥＬＬＦＩＲＥ』っていう横スクロールのシューティングゲームなんだ。もちろんパワーアップもあるし、２人同時プレイも可能。

このゲームは、もうゲーセンに出回っているから、みんなもプレイしたことあるんじゃないかな？

ゲームのストーリーは、ギルド帝国に占領された６つの星を奪還するべく、新兵器・ヘルファイアーで敵を粉砕しにいくっていうものだ。

ステージは、各惑星に対応していて全部で６つ。最初の２ステージぐらいは結構進めるけど、後半になるとかなりキツくなってくるぞ。

このゲームで遊ぶときは、できれば友達と一緒に、協力しながらプレイするといいんじゃないかな？

▲これが、取材ついでにもらってきた『ＨＥＬＬＦＩＲＥ』のチラシ。

東亜プランってどんな会社？

今回取材にお伺いした東亜プランさんは、主に開発を専門にしていたゲームメーカー。今までにも、右のようなゲームを作ってた会社なんだ。キミたちのよく知ってるゲームばっかりでしょ。このヘルファイアーからはどんどん自社ブランドで発表していくんだって。これからも楽しみだね！



▲タイトル画面にもTOA-PLANって入ってる。

- タイガーヘリ
- ゲットスター
- スラップファイト
- 麻雀シスターズ
- 飛翔鮫
- ワードナーの森
- 究極タイガー
- ダッシュ野郎
- TATSUJIN

遊楽画廊 EXTRA

毎月毎月たあっくさんのイラスト送ってくれてホント★ウレシイ悲鳴！（本誌の中では、1、2を争うハガキの多さなんだぜ！）遊楽画廊のコーナーも、もうちょっと大きくしたいんだけど、なかなかページが取れないんだ。でも、そのうち遊楽画廊でドーンっていうのをやろうと思ってるから、かるーく期待しててねっつ★☆★



◀おつ！ 美形のアドルとリリアだっつ！（熊本県・羽柴蘭迦）



◀美紀ちゃん人気って高いんだよね。（神奈川県・ヴァーナ）



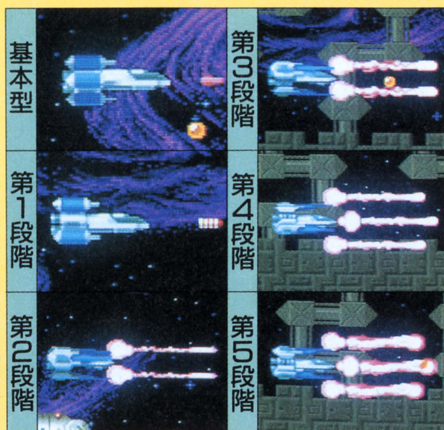
◀なんとか実現して欲しいもんです。（神奈川県・あーる）



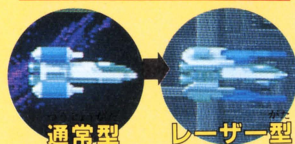
◀PNが「ますど」に見えてしまった。（京都府・ますと）

パワーアップ型の 横スクロールシューティング！

ヘルファイアーは、一定の敵キャラが出すPアイテムを取ることによって、5段階にパワーアップ。アイテムは、パワーアップ（P）のほかにも3種類、全部で4種類あるんだぜ！



自機も変化する！



アイテムは4種類	スピードアップ	パワーアップ	ボーナス	1UP
	4段階までスピードアップ。	5段階で最高になる。	2000点のボーナス点。	なかなか出てこない1UP。

方向を切り換えて攻撃するんだぜっ！

敵に合わせて、武器をチェンジ!!

ヘルファイアーのショットは、撃つ方向を右の写真のような4タイプに切り換えられるぞ。ステージ、特に後半の方では、ショットを細かく切り換えながら進まないとキビシイ場所もあるんだぜ！


▲こーゆーとこは、素早くショットを切り換えることが大切っ！

ショット	説明
前方ショット	最もオーソドックスなタイプ。
後方ショット	後ろから敵が出るとこはコレ！
上下ショット	天井や床を攻撃するときに便利。
斜め十字ショット	このショットは、結構使えるぜ！

全6ステージをがんばってクリアしよう！

STAGE 1

最初のステージらしくそんなに難しくない。ここでは、ボスのほか、ステージ中盤で中ボス的な戦艦が登場する。そこに気をつければあとは問題ないだろう。このステージで、きっちりパワーアップしておこう！


◀ボスは、中央部の赤玉が弱点だ。

STAGE 2

ピラミッドやスフィンクスみたいな敵が出てくる、エジプトっぽい惑星。中盤の棺みたいなアイテムキャラは、ちょっと大変！あんまり深追いすると潰されちゃうから、無理しないようにしたほうがいいぞ！


◀うまく回り込んで棺内の赤玉を撃て！

STAGE 3

ぶどうみたいな細胞のステージだ。ここでは、紫色の玉の連なったヤツが出てくる。コイツはかなり固いので、頑張って連射で壊しながら進もう。地面の下から飛び出してくる敵もいるので注意しよう！


◀このへんになるとボスも手ごわい。油断するな！

STAGE 4

密林に覆われた惑星。地上を歩いてくる四足歩行ロボットは、本体を破壊することができない。出てきたら、砲台部分に集中砲火を浴びせて、早めに攻撃不能にしてしまうのがコツだ。ボスも大変だぞ！


◀顔全体が弱点。弾をよけつつ連射！

STAGE 5

今までとは、うって変わってメカニカルなステージになっている。中盤では、細かくショットの方向を変えることが大事。後半の縦スクロールステージでは、敵の攻撃の隙を突いて素早く倒すようにしよう！

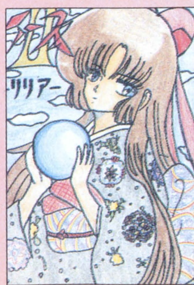

◀敵の弾を見て、弾がやんだときに素早く撃て！

STAGE 6

ついに最終ステージだ。さすがに最後だけあって、敵の攻撃も超キビシイ！途中に出てくる戦艦なんかも、とっても硬いのだ！早めに砲台を壊しながら行こう。このへんでやられると、復活するのが大変だぞ！


◀最後の大ボス。体を狙って撃ちまくろう！

©TOAPLAN CO.,LTD. 1989 LICENSED TO TAITO CORPORATION



◀うん、和服姿のリリアもなかなか！（東京都・EVE）



◀うん、そうだよねぇ！（神奈川県・ふしぎな踊り）



◀うぉー。不気味さ爆発っ！（徳島県・KUN-OH）


◀2枚組の大作Wiz・書き込みがすごいね！（秋田県・小野寺良和）

大旋風(だいせんぷう)

発売元㈱タイトー
企画開発㈱東亜プラン

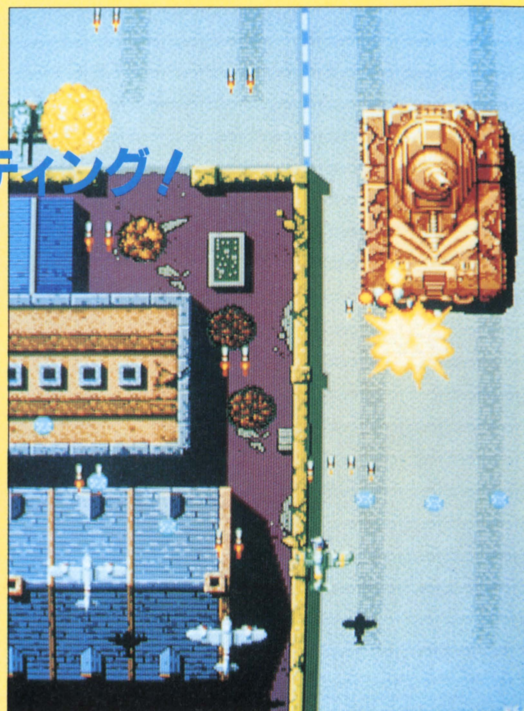
一連(れん)の流(なが)れをくむ縦(たて)スクロールシューティング！ とにかく、撃(う)って、撃(う)って、撃(う)ちまくれっ！

さて、今月はアーケードゲームをもう一本紹介するぞ。こっちは、前のページで紹介した東亜プランさんが開発して、タイトーさんからもうじき発売されるゲームなんだ。

この『大旋風』は、『飛翔鮫』『究極タイガー』などの一連の流れをくむ、東亜プランお得意の縦スクロールシューティングゲーム。操作方法も、8方向レバー＋ABボタンのよくある方式だ。ただし、今までボムとして使っていたBボタンは、押すタイミングによっていろいろと使い分けができるようになっているぞ。

ゲームの難易度はかなり高いほう。やっぱり敵の（特に大型の）出てくる位置を覚えて、そこに来たら早めに倒すようにするのがコツだ。



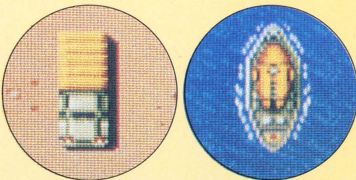


アイテムを取(と)ってパワーアップ！

『大旋風』の攻撃ボタンは、A，Bの2つあるんだけど、まずは通常ショットのAボタンのほうから紹介しよう。

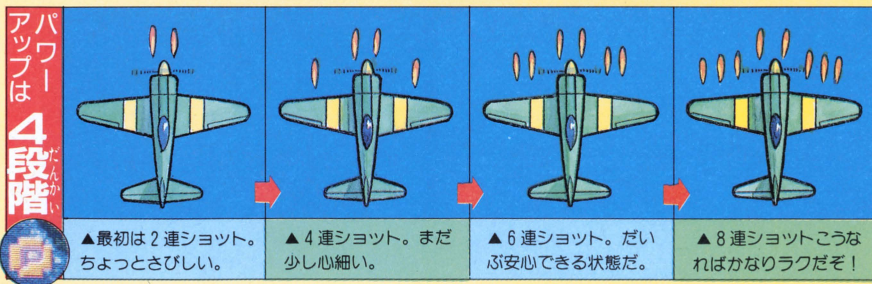
通常ショットは、最初は2連ショットになっているけど、Ⓟアイテムを取ることによって4段階までパワーアップするんだ。このⓅアイテムは、途中に出てくるオレンジ色のトラックやボートを撃つと出てくるぞ。（アイテムには、このほか白いアイテムキャラを撃ったときに出るⒽ（ヘルパー補給）、青いアイテムキャラを撃ったときに出る1UPがある）

アイテムは、全体的に出る数が少ないようなので、出たら逃さず取るようにしようぜっ！





パワーアップは4段階(だんかい)



▲最初は2連ショット。ちょっとさびしい。

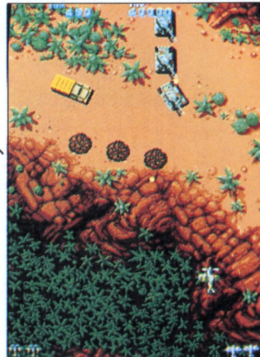
▲4連ショット。まだ少し心細い。

▲6連ショット。だいぶ安心できる状態だ。

▲8連ショットこうなればかなりラクだぞ！

GAME STORY

193x年。ファシストによるR国征服が計画され、その実験モデル地区として小都市S市が狙われた。ファシストは、住民たちが計画に気づいても行動を起こさないように、生活用水などに人間を無気力にする薬を混ぜた。不審に感じた少数の人々は、事態を外部に知らせようとしたが、征服軍にことごとく発見されてしまった。人々は、征服軍の目の届かぬ森の中に簡易基地を造り、反征服飛行隊『大旋風』を結成。しかし、基地完成を目前にしながら敵に発覚し征服軍の基地破壊作戦が始まってしまった！ 飛行隊『大旋風』は、征服軍を迎撃するため基地の完成をまたずに飛び立って行くのだった……。



©TAITO CORP.



◀ドラクエシリーズは、今のところ難しいものがあるみたい。（愛知県・市江信彦）



◀SNKもPCエンジンに参入したらいいんだけどなー。（埼玉県・おクロ）



◀ワタルのRPGは、年末ぐらいにファミコンでは出るんだよね。（神奈川県・戦魔和彦）



◀ベラボーマンか。うーん、ナムコさん移植してくれるかなぁ？（富山県・GOFERⅡⅡ）



◀ワンモモはやっぱりBGMに合わせて歌いながらプレイしたい！（埼玉県・OUCH）

ヘルパーの使い方が攻略の要だ!!

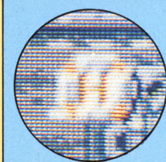
攻撃ボタンのうちのもう1つ、Bボタンを押すと、支援戦闘機ヘルパーが6機出現する。

このヘルパーは、そのまま放っておくと自機と一緒になって攻撃してくれるし、出現中にBボタンを押せば、ミサイルのように敵に突っ込ませたり、おなじみのボンバーとして使ったりといろいろ便利なヤツなんだ。

ただ、ヘルパーは使える回数が決まっていて、最初は2回、途中でⒽアイテムを取るごとに1回ずつ増えるようになっている。

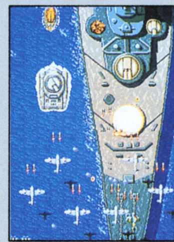
イザというときに使おうぜ！

ヘルパーアイテムを取れ！

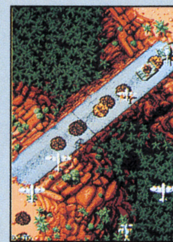


ヘルパーが増えるⒽアイテムは、白のアイテムキャラを撃つと出てくる。そうポンポン出てくるわけじゃないので、確実に取るようにしよう！

ヘルパーの使い方その1



●ヘルパー出現！
ゲーム中にBボタンを押すと、後方からヘルパーが6機出現。そのままにしておくと、ヘルパーたちは、自機と一緒にショットを撃ちまくる。

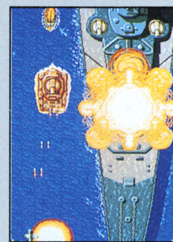


●被弾すると…
ただし、ヘルパーは敵の弾をよけるところまで頭がまわらない。わりとすぐ被弾する。被弾したヤツは潔く敵に体当りしてくれるのだ。

ヘルパーの使い方その2



●敵に突入！
ヘルパーが出現中に、もう一回Bボタンをバシッと押すと、6機のヘルパーが一気に敵めがけて突撃するのだ！　神風ってやつだね！



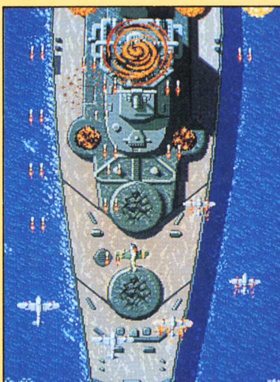
●ボンバーとしても…
Bボタンを1回押して、ヘルパーたちがフォーメーションを組終える前にもう1回Bを押す。これで、おなじみのボンバーになるぞ。

敵キャラは、けっこうカタイぜっっ!!

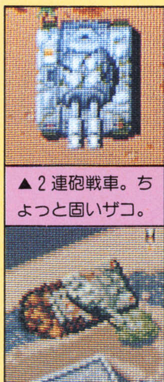
このゲームに出てくる敵キャラは、デカキャラから中型キャラまで、結構カタイのが多い。とにかく、頑張ってパワーアップし、ひたすら連射しながら進んで行こう。

また、ボスキャラはたいてい2機セットで登場するので、最初に出てきた方を、思いっ切り撃ち込んで先に片づけるようにするとラク。

それから、ザコキャラは、砲台を壊したら後は構わないで次のキャラに備えたほうがいいよん。

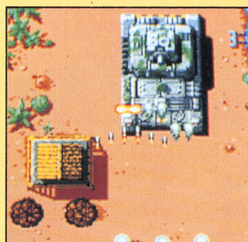


▲やっぱり登場の巨大戦艦。ザコと合わさるとキツイのだ！

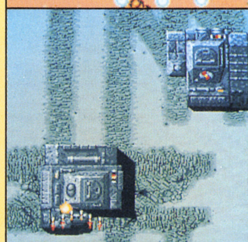


▲2連砲戦車。ちょっと固いザコ。

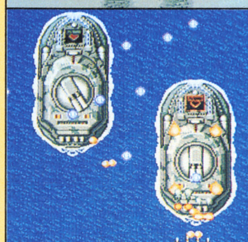
▲画面の横からも戦車が出てくる。



◀最初に出会うボスキャラ。コイツは1機で出てくる。



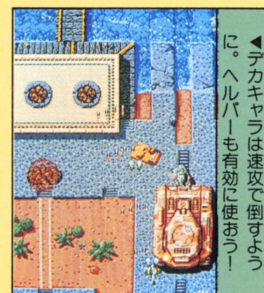
◀このボスは2機で登場して途中で合体するぞ！



◀海の中から現れる巨大な潜水艦。これも2機いるぞ。

こんなエリアが登場するぞ

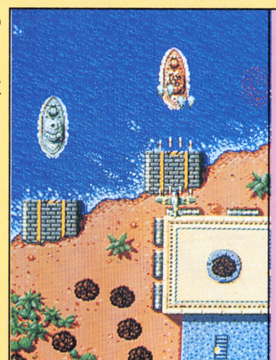
ゲームエリアは独立してるわけじゃなくずーっと1直線。途中で息つく暇がないから大変だぜ！



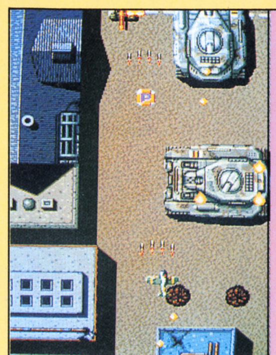
◀デカキャラは速攻で倒すように。ヘルパーも有効に使おう！



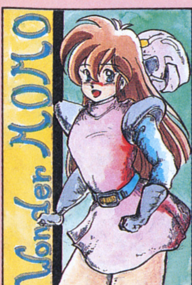
◀海上に出る戦艦。中型から巨大なのまでいる。砲塔を狙え！



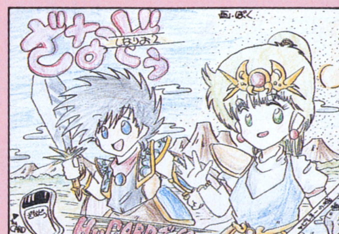
◀森、廃墟をこえ戦闘は海上に移る。後ろから来るボートに注意！



◀途中にいる中ボス。固いうえに2機出てくるのでやっかいだ！



◀もうクリアできたかな？　団長はまだ！（宮城県・雷陀）



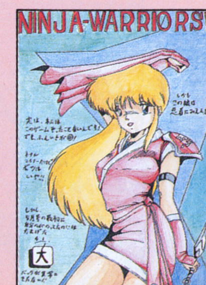
◀ザナドゥだよね。ファ……じゃないよね。（福岡県・ぼく）



◀ちょっとやってたけど行き詰ってしまった。（兵庫県・あめくばあ）



◀このゲームは団長もよいしょするぞ（大阪府・HALのNSR50）



◀ニンジャは、動きも音もかなりイイぞぉお！（茨城県・大宮義亜）

88GAME

死霊戦線2

PC−88SR以降／ビクター音楽産業／7800円

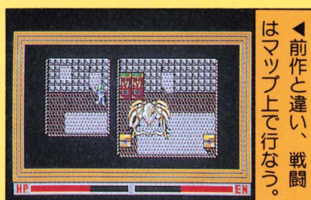
成長したライラが、再び黄泉路の謎にいどむのだ！

PCエンジンでも発売されて好評だった。『死霊戦線』の続編だ。

今度の冒険の舞台は、前作から3年たった新都市・サンドラド。この都市の原発が何者かにハイジャックされ、同時に爆弾テロも発生。しかも、この都市で、あのクリーチャーが発見されたのだ！

S.SWATの副隊長に昇格したライラは、再び黄泉路の謎を追う!! っていうのがこのゲームのイントロ。

前作よりも、練られたストーリーの上、話がテンポよく進むので、一回やり出すとなかなか止められなくなる。これも、ぜひPCエンジンに移植して欲しいね！


◀前作と違い、戦闘はマップ上で行なう。


▲ライラは副隊長に昇進。隊長はキャメロンだ。




▲障害物を使い戦略的に戦うのだ！

▼今回も、人と会って会話することが重要。


▲アイテムは、木箱の中や人からもらえる。

©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC. FUN PUROJECT INC

XáK ［サーク］ Tne Art of Visual Stage

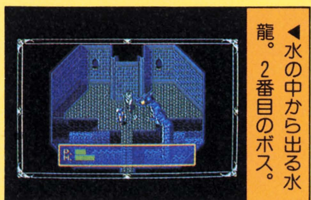
PC−88SR以降／マイクロキャビン／8800円

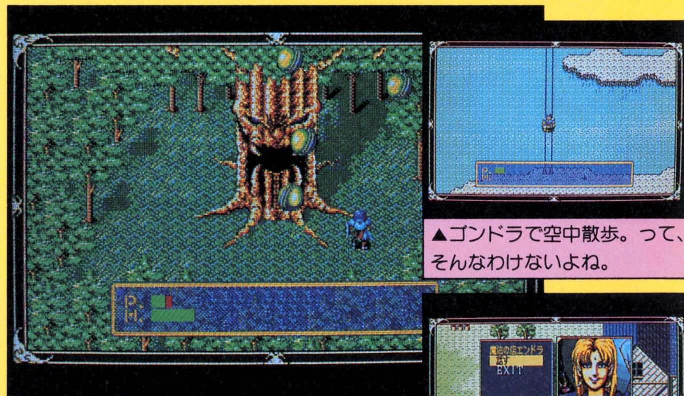
マイクロキャビン初のRPGはファンタジックなアクションタイプ

PCエンジンでも『めぞん一刻』を出すマイクロキャビン。この会社っていうと、たいていの人はアドベンチャーゲームを思い出すんだよね。そのマイクロキャビンが、始めて手掛けたARPGが、この『サーク』なんだ。

ゲームはウェービスの国が舞台。人間とモンスターが共存するこの国は、長い間平和が続いていたが、ある日突然モンスターが暴れ始めた。どうやら、その昔封印された、バドゥーの魂が目覚めたらしい。そこで戦いの神の末えいである主人公は、再びバドゥーを封印する旅に出るのだが……。

ゲームの進行は、一般的なARPGと同様に、敵にぶつかって戦い、町の人などに話しを聞いて謎を解くタイプ。もちろん、エリアごとにボスキャラがでるぞ！


◀水の中から出る水龍。2番目のボス。

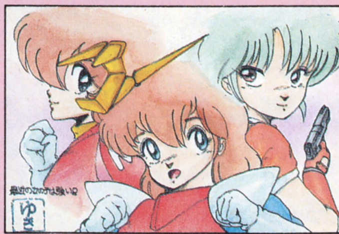

▲ゴンドラで空中散歩。って、そんなわけないよね。

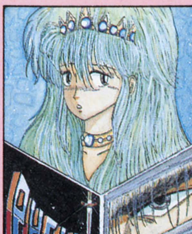
▶最初の町の中にはこんな人がいる。始めの頃はなかなか外に出られない。


▲ダンジョンもちゃんとあるぜ！

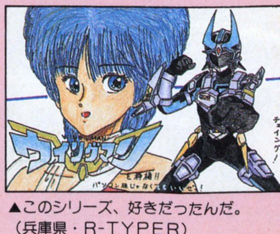
▶町の中では、いろんな人と話しをしよう！

©マイクロキャビン


◀モモときゃぴことライラの3人娘だ。（東京都・YUKI−♡）


◀フェリオスも移植して欲しー！（千葉県・INN）


◀こ、これはアイディア賞だぜ！（福島県・巨人優勝阪神ケツ）


▲このシリーズ、好きだったんだ。（兵庫県・R-TYPER）

WORLD GAME

LORDS OF THE Rising Sun

CINEMAWARE/IBM.AMIGA.Apple II GS.ATARI ST.C64/128

今度のシネマウェアは源平の戦いっっ!!

今回紹介するゲームは、このWORLDGAMEのコーナーでもすっかりお馴染みさんになったシネマウェアシリーズの最新作『ロード・オブ・ライジング・サン』。日本語に訳すと、日出ずる処の支配者っていったとこかな? そう、このゲームは日出ずる処の国、つまり外人が見た日本が舞台の、源平の戦いを題材にしたアクション＋戦略シミュレーションゲームなんだ。

ゲームの目的は、源頼朝か義経になって平家を倒し、最終的には将軍になること。その途中では、平家の人質となった天皇の娘も救出しなくちゃならない。

時代設定のワリに、ちょっとヘンなとこもあるけど、演出力はさっすがシネマウェアだぜっ!

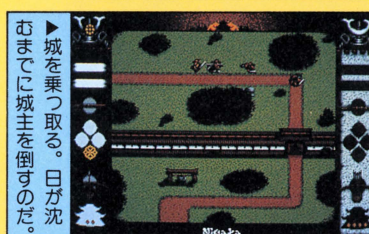


◀日本マップ。ここでどこかに行くか決める。




◀ここは日光。うーん、お坊さんがちょっとヘンだぞぉ!





◀城を乗っ取る。日が沈むまでに城主を倒すのだ。


▲戦闘シーン。このほかにもいろんなパターンがあるぞ!

STAR WARS

Broderbund/AMIGA,ATARI ST,C64/128,IBM-PC

昔からのゲーセンファンは、みんな遊んだんだぜ!

いやー、なつかしいー! これは、昔ゲーセンにあった、ATARIのスターウォーズのリメイク版。今はもう見掛けなくなっちゃたけど、あのころゲーセンに行ってた人は、みんなコレやってたんじゃないかな?

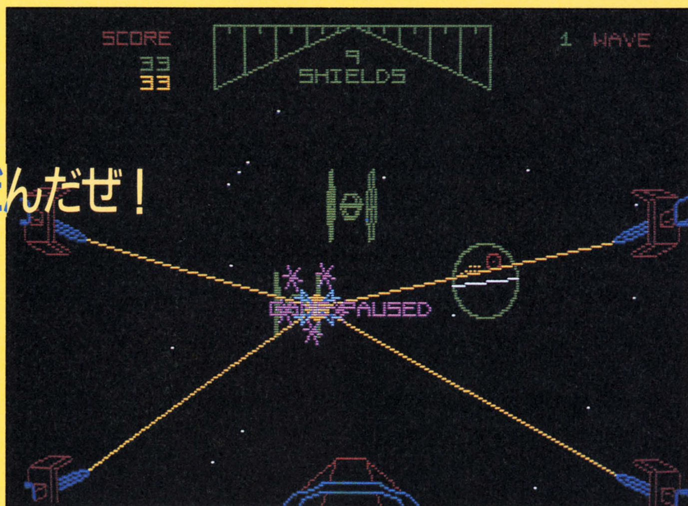
当時はこれに燃えてて、かなりの金額つぎこんだんだよねー。(そのワリに最後まではとっても行けなかったけど)

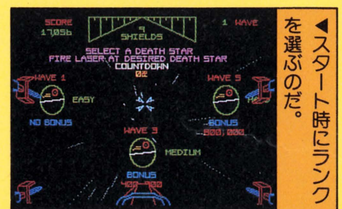
今回、このスターウォーズがパソコン版になったと聞いてさっそくプレイしてみたんだけど、いやー、やっぱりオモシロイ!

近頃のゲームに較べると、ハデなグラフィックもBGMもない(効果音とかしゃべったりとかはする)ワイヤーフレームだけど、これだけ高速でちゃんと3Dしてると、不満なんか全然ないんだよね。

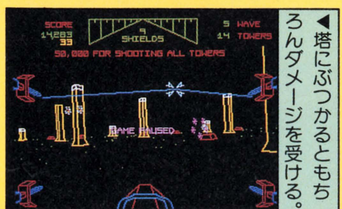
しかも、マウスで遊べるから、ゲーセンのときより素早く反応できるのがウレシイんだ!

これをやったら、ルナー・ランダーもやりたくなってしまった!

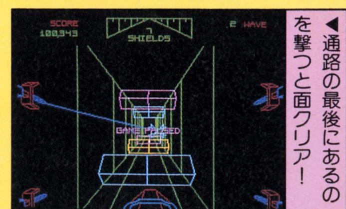




◀スタート時にランクを選ぶのだ。

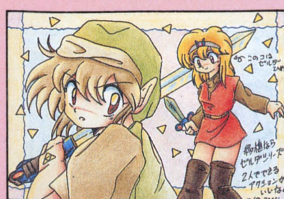


◀塔にぶつかるともちろんダメージを受ける。



◀通路の最後にあるのを撃つと面クリア!

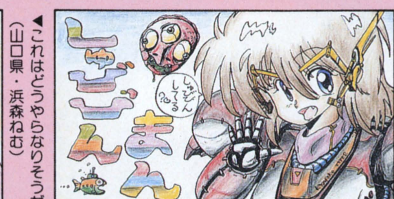
© 1989 Cinemaware Corporation. All rights reserved. © 1983,1987 Lucasfilm,Ltd.and Tengen. All Rights Reserved. Used Under Autorization. ©Broderbund



▲ゼル伝は、やっぱおもしろかったよねー。(宮城県・ZAN)



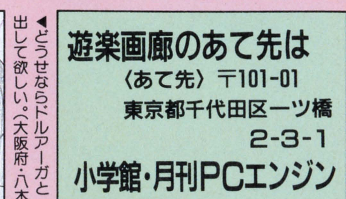
◀これはどうやらなりそうだよん。(山口県・浜森ねむ)



◀きゃびこの八重歯がカワイイ!(茨城県・またびちー)



◀どうせならドルアーガと一緒に出して欲しい。(大阪府・八木武)



遊楽画廊のあて先は
〈あて先〉〒101-01
東京都千代田区一ツ橋
2-3-1
小学館・月刊PCエンジン
遊楽画廊⑦係



ネクロス接近中。

きみの知恵と勇気で世界を救え！

ロッテチョコレートで人気のあの「ネクロスの要塞」がいよいよPCエンジン用オリジナルロールプレイングゲームとしてお目見えする。悪の魔術師ネクロスに敢然と立ち向かうのは、選びぬかれた8人の勇者たち。彼らは、全6章で完結する広大なストーリーの中で、所せましと大活躍する。RPG6本分のおもしろさと満足感を1本のソフトで味わえる「ネクロスの要塞」。必ずや、きみはその虜になるはずだ。さて、さて、ネクロスファンおよびRPGファンの諸君。準備はよろしいか。きみの息がふきこまれるのを8人の勇者たちが待っている。



株式会社アスク講談社
〒162 新宿区下宮比町2－1
サービステレホン 03-268-6222

新作ラッシュも終わった！今こそ激烈技で遊ぶとき！

激烈技 SPECIAL

もう梅雨の季節なんだね。外には遊びに出れないし、家の中はジメジメしてじっとり…。でもね、こんなときこそ、じっくりとゲームをするのが正しいゲーマー道なのだッ!!

●ワンダーモモ

ヘビー級

ムフフ♥のモ・モ・い・じ・りモード

東京都／新保康夫

この春、文句ナシのカワイコちゃんゲームといえば、もちろん、ワンダーモモ!! 今月の激烈技第1弾はこのワンダーモモの"MOMO IZIRIモード"を紹介するぞ！（といっても、エッチなことするワケじゃない！ 期待していたヒト、残念でした。） このモードでは、サウンドセレクトやラウンドセレクトが自由自在に出来るんだ。モモファンには、涙ものの激烈技なんだね。

コマンド

タイトル画面で、モモが変身する瞬間にランボタンを押す

操作方法

●SOUND&効果音を聞く！
方向キーの上下で曲の選択、Ⓘボタンで聞けるぜ。

●好きなROUNDから始める。
方向キーの左右でSKIP（面とばし）。ランでスタート。

●ブレイクタイム画面だ！
SKIPを選択（01→野原、04→砂浜、08→おフロ、0B→エンディング！）して、ⒾⅡを押しながらランボタンで、それぞれの画面に！



タイトル画面でワンダーモモに変身する瞬間にタイミングよくランボタン！

◀まずはタイトル画面。この状態では、まだ普通のモモなんだけど…、

◀画面がフラッシュ！ 真っ白けになったモモ。いよいよ変身するぞ！

◀変身〜！ ここから次の画面になる瞬間にランボタンを押そう。

◀こうなってはダメ。非常にタイミングが難しいので、がんばれ！

●ワンダーモモ

フライ級 ザコと戦わずにすむ

島取県／永原昭弘

ゲーム中、Ⅱボタンを連射するとワンダーモモに変身するよね。その過程を説明すると、ピッ、ピピ、ピピピピ……パンパーン、チャカチャカチャーン♪ なんだけど、その変身中の状態をタイミングよくずっと保っていよう。うまくいけば、ボスとカメラ小僧以外はなかなか出現できなくなるぞ！



◀マイクをもたせてやりたくなるモモポーズを保つ。

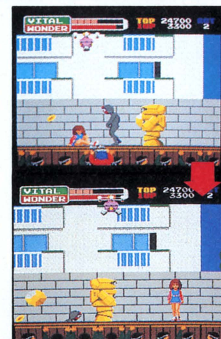
◀一面の場合、ボスキャラ以外はほとんど出現しない。

●ワンダーモモ

フライ級 BGMを消しちゃえ

北海道／佐藤和弘

いつも楽しいBGM。タカタカタカタンタンタタ…♪ とBGMに合わせてモモをダンスさせてよう。すると、別に何も起こらないけれど（ここまでは冗談、これからが大切）、ゲーム中、モモがワンダーモモに変身するとき（変身中）に、ダメージを受けてみよう。BGMが消えちゃうぞ！



◀ピッピピピー♪ ドカッ！ 変身中にダメージ！

◀運が良いと(?・) BGMが消える。タイミングで勝負。

●凄ノ王伝説

ライト級 キャノンボールね

大阪府／浦東孝仁

SRTでもちょっと紹介したけれど、凄ノ王伝説の隠れゲーム、「キャノンボール」。海の凄ノ王を倒したら、南の港町の左下の方にある家に行こう。少年から“Hu カード”というアイテムがもらえる。それをもって宿屋に行き、ひまをつぶしてみると、お金をかけて、キャノンボールで遊べるぞ。

HUカードをもらって



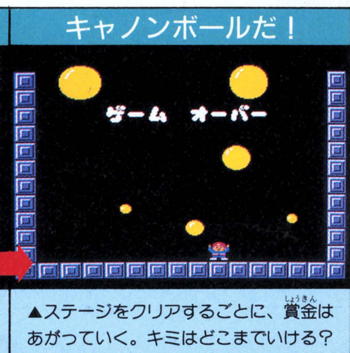
▲まずは南の港町。マツナの子供から、Huカードをもらわないと話にならない。

宿屋でひまつぶし



▲適当な宿屋でヒマをつぶすと、かけゲームとしてキャノンボールができるのだ。

キャノンボールだ！



▲ステージをクリアするごとに、賞金はあがっていく。キミはどこまでいける？

●ダンジョンエクスプローラー

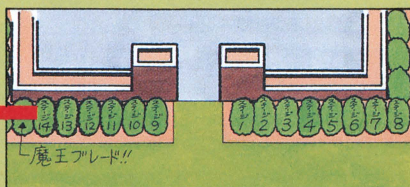
フライ級 デブダキャラで遊ぼうぜ!

埼玉県／沢井忠義

先月でも紹介したほど無敵のデブダキャラ（コマンド、「DEBDE DEBDA」と入力→ランボタンを押しながらⅠボタン→Ⅱボタンを押しキャラクター選択）。今月はこれを使って、3つの応用技へと発展させてみた。

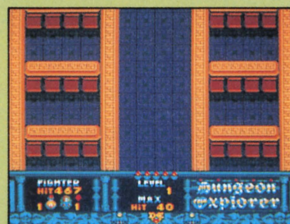
1 ラウンドセレクト





アルデ城の周りにある木にデブダキャラを重ねてみよう。イラストのように各シナリオまたは魔王の所に、それぞれワープすることができるぞ。

2 キラータイガーでバグル



シナリオ5のボス、キラータイガーは、普通は下へ下へと逃げながら戦うよね。ところが戦わずに横や上に逃げてみよう。画面がバグってしまうぞ。

3 もう一つのエンディング



王様の所にいき、王様と重なるようにデブダキャラを動かす。すると普通のプレイでは絶対に見ることができない、もう1つの悲しいエンディングが始まるのだ。

●P☆47

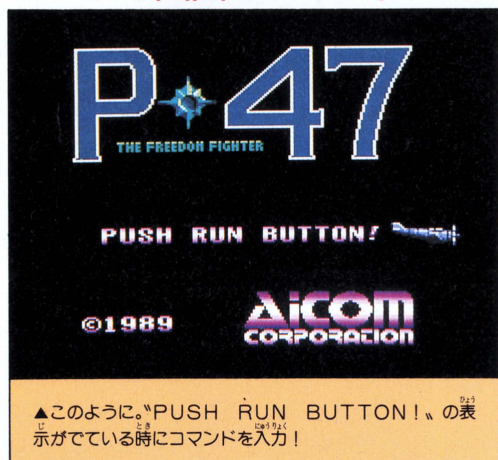
ミドル級

1クレジットのラウンドセレクト

熊本県／村上輪

みなさん、おまたせっ！　突然だけど、P☆47のステージセレクトを発表するぞ！　この技を使えば、どのステージからでも、始めることができるんだ。やり方は、結構メンドウ。なぜかっていうと、各ステージによってコマンドが違うから。右にその全てのコマンドをのせてあるので、間違えないようしっかりと打ち込んでみてくれ！　また、この技を使うと、コンティニューは全くできないので注意してね。さあ、激ムズの最終面にTRYしてみよう！

この画面でコマンド入力



▲このように。〝PUSH RUN BUTTON！〟の表示がでている時にコマンドを入力！

コマンド

ステージ2	Ⅱを5回、Ⅰを6回、セレクトを2回押す。そして、Ⅰを押しながらランでスタート。
ステージ3	Ⅱを5回、Ⅰを6回、セレクトを2回押す。そして、ⅠⅡを押しながらランでスタート。
ステージ4	Ⅱを5回、Ⅰを6回、セレクトを2回押す。そして、Ⅱを押しながらランでスタート。
ステージ5	Ⅱを5回、Ⅰを6回、セレクトを1回押す。再び、セレクトを押したままランでスタート。
ステージ6	Ⅱを5回、Ⅰを6回、セレクトを1回押す。再び、セレクト、Ⅰを押したままラン。
ステージ7	Ⅱを5回、Ⅰを6回、セレクトを1回押す。再び、セレクト、Ⅱを押したままラン。
ステージ8	Ⅱを5回、Ⅰを6回、セレクトを1回押す。再び、セレクト、ⅠⅡを押したままラン。

●P☆47

フライ級

何度もコンティニュー

千葉県／伊藤雄太郎

上のラウンドセレクトではコンティニューができないっ！　先月号のコンティニュー8回増やし技では、まだまだ最後までたどりつけそうにない！――かくなるうえは、究極奥技、その名も、コンティニューをほとんど無限に増やしてしまう技だ！　電源をいれ、セレクトとⅠを押しながらずう～と待つ。1回のデモが終わるたびに、クレジットが8ずつ増えていく。適当なところで、セレクトを離しⅠを押したままラン。これでコンティニューやりほうだいっ！



▲セレクトとⅠを押しながら、何回も何回も何回もデモをみる。

▲セレクトをはなし、Ⅰを押したままランでゲームスタートだ！

▲コンティニューが、いっぱい、たくさん、メチャクチャできる！

●ウイニングショット

フライ級

トーナメント優勝戦略

青森県／橋本浩一

まず、トーナメント戦の1番ホール、2番ホールを98打で終わらせよう。それから3番ホールを47打で終わらせるのだ。すると、243オーバーにならずにナント、24アンダーとなり1挙にトップ!! しかし、そのままの成績でバーディーなどを出して25アンダー以上だすと、なぜかビリになる。したがって、それ以上の成績を出さず、後をパーで回るのが理想なのだ。だが、現実的には、ボギー、ダボなどをたたいてしまうだろう。そんなときには、他の選手の追撃に十分な注意をはらいつつ、慎重にプレイを進めていくように!!



▲ちなみにこれは2番ホールでの結果。68アンダーなのに最下位!?

▲ところが3番ホール。みての通り24アンダーで、ダントツトップ！

▲紙ふぶき舞う優勝シーン！　がんばって、チャレンジあるのみ。

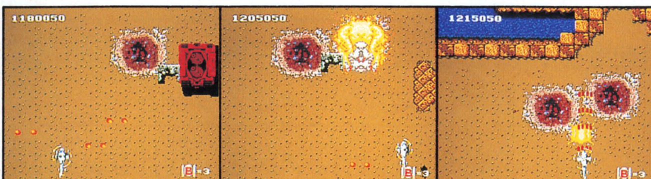
●究極タイガー

ライト級

びっくり現象

静岡県／小川秀和

発売されてから2ヶ月たった究極タイガー。そろそろ、マンガでも読みながら、全面クリアできるようになったかな？（そんな奴はいないか）この激烈技は、そういった腕に自信のあるヒトにおススメね。ステージ7のボス、超大型戦闘タンク・グリンドギアT-G95（こんなに長い名前だって知ってた？）。これの連結器を絶対に破壊しないよう、左右のタンクだけを破壊しよう。すると、ステージクリア後も連結器だけがちょこまかと動きまわるのだ。



▲連結器は非常にモロい！これを破壊しないよう、左右のタンクだけを狙え！

▲左右のタンクを破壊してステージクリア！　でも、連結器だけが残っている？

▲連結器が妙に元気！？なので、思いきって破壊することができたんだね！

●究極タイガー

フライ級

デモも2周目に

栃木県／猪股英知

いつもは何気なく見つめている、オープニングのデモプレイ。でも、今では何かが違う。敵の出す弾はやたらと速いし、自機もあっという間に死んでしまう。なぜなんだろう？……そうだ！これは2周目そのものじゃないかっ！　さっきのプレイで2周目でゲームオーバーになったから、それでデモプレイも2周目になったんだ！　――強引な展開でしたが、意味わかりました？



▲通常のデモプレイだと、スイスイとこの辺りまで、生きのびるけれど…、



▲2周目のデモプレイは、こんなトコロで死んじゃう。難しいもんね。

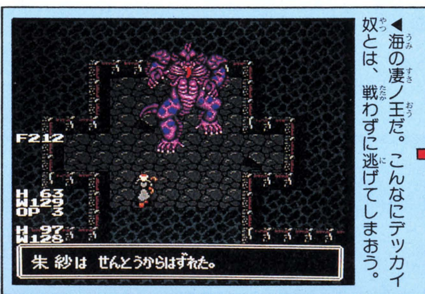
●凄ノ王伝説

ライト級

戦わずして勝つ

愛知県／金原晃

獣魔王、邪教の祖、海の凄ノ王…これらの敵はゲームの要所に出現するボスキャラだよね。その強さは凄まじく、まさにボスならではの、特殊なパターンで攻撃、守りも当然、かたい。ところが、こんな敵にも弱点があるのだ。それは逃げること。朱紗達を下に移動させていき、戦闘から離脱させてしまおう。すると、ボスを倒したときと同じ状態になる。オマケに、EXPやGOLDまで、ちゃっかり手にはいるぞ。



◀海の凄ノ王だ。こんなにデッカイ奴とは、戦わずに逃げてしまおう。



◀ズーイ、ズーイと逃げたはずなのに、なぜかEXPが手にはいるのだ。

●はにいいんざすかい

フライ級

パスワードがいっぱいだ！

下の5人の皆さん

「タイトル画面の“はじめから”と表示されている画面で、Ⓘ、Ⓘ、右、左、Ⓘ、Ⓘ、右、左、Ⓘ、Ⓘ、左、左、Ⓘ、Ⓘ、右、右、と入力。”みことのり”と表示され、Ⓘを押す」　これで5月号でも紹介した、はにいのみことのり（パスワード）の入力画面がでてくる。ここで、右の5つのみことのりを入力してみよう。それぞれ、お金がたくさんある、剣や鎧がメチャクチャ、イザナギを呼びだしたときの画面がヘンと、バグリにバグリまくってしまうのだ。ヒマなヒトは、全部を試してみると面白いかもね。

コマンド

1	ふえいすの	はにいいんざす	かいはよい	新潟県／石村統
2	ぼくんちの	てれびはいまは	からあだよ	群馬県／斉藤政樹
3	おねがいだ	かみさまかたな	くださいな	長崎県／山野鉄治
4	はははははは	にににににににに	いいいいい	岡山県／川上晃一
5	ねばぷるち	ねめばぴたぱち	ふおにひつ	神奈川県／真田幸一

●魔界八犬伝SHADA

ミドル級

取られても安心!?

埼玉県／富樫祐二

銅の輪を手に入れた！　げげっ!?取られちゃった

里見ヶ原から忍の森へ行こうとすると、魔人“ガリョウ”に襲われて“銅の輪”を取られてしまうんだ。でも、もう1度“銅の輪”のあったところに行ってみよう。なんと、1度取ったはずの“銅の輪”がまたあるじゃないか！　この先、強敵が多いだけに防御力が5も上がるのはうれしい!

▲“銅の輪”を装備すると、防御力がグンとアップ！　戦闘がラクになるぞ。

▲こいつ、せっかく取った“銅の輪”を奪いやがって！　なんてヤツだっ!!



●魔界八犬伝SHADA

ミドル級

怪奇！見えない宝箱!!

広島県／内野誠之

何もない所を調べると……なんと宝箱があった！

虹の塔の2階には、“銀のカギ”の入った宝箱があるよね。でも、2階に行かなくてもその宝箱を開けることができるんだ。やり方はすごくカンタン。“銀のカギ”の入ってる宝箱の真下（1階）を調べるだけ。すると宝箱を開けたときのメッセージが出てきて、“銀のカギ”が手に入るんだ。

▲この辺りかなーと、見当をつけて何もないところを調べてみると…。

▲やりました！　2階にあるはずの“銀のカギ”を手に入れた!!



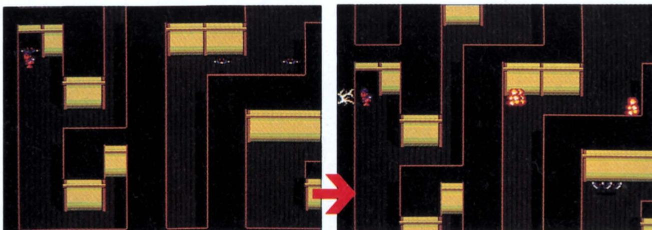
●魔界八犬伝SHADA

フライ級

必殺雷鳴アタック！

堺市／佐野達郎

虹の塔で、“らいめい”の術を手に入れたら、1、2、3のどの階でもいいから、その階の1番左の壁まで行こう。そして左の壁（画面の外）に向かって、らいめいを打つと、しんの右にいる敵が、なぜかダメージを受けて、死んでしまうのだ。



▲“らいめい”を手に入れたら、装備をしてから塔の1番左まで行こう。

▲ほーら、このとおり。しんの右にいる敵が、一瞬のうちに死んでいくぞ。

●アウトライブ

フライ級

DLの上げ方教えます

大阪府／大田豪

カンタンなDLの上げ方を紹介しよう。まずは、下のDEPを求める公式を見てくれ。これを見ればわかると思うけど、たくさん攻撃されればされる程、DEPは多くもらえる。だから、DLを上げたいときは、敵に会ったらわざと攻撃を受ければいいんだ。でも、攻撃をくらいすぎて、死なないようにね。

AEP÷2×攻撃された回数＝DEP



◀すぐに倒すと、DEPは全くもらえない。

◀でも、わざと攻撃を受けまくればこの通り!

●アウトライブ

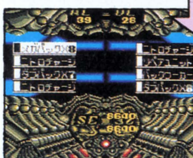
フライ級 お買得パスワード紹介！

山形県／兼古浩
京都府／西村貴志

今月はアウトライブのおもしろいパスワードがたーっくさん送られてきたので、その中から特におもしろいものを2つ紹介しよう。まず、左のパスワードを入れてみよう。このパスワードを入力すると、敵を1匹倒すと、DLがいっきに8回上がったり、ITEMを見るとダブパックが2セットもあるのだ。ちなみにこのパスワードを使うと、オラフシティから始まるから、すぐにエンディングが見れるぞ。

右のパスワードは、入力してもどこがおもしろいのかわからない。ところが、敵を1匹倒したとたん、6だったALがいっきに41にはね上がるんだ。これなら、経験値をかせぐ手間がはぶけるね。

コードネーム	ブラウディス
ラムサガグ	モニムゲヒ
ナバゾヅコ	ダリヨムゾ
タギゾメサ	マデホナル
ビタカカエ	ゼゴヂビヒ


▲やったね！ いっきにレベルアップ!!


▲な、なんとダブパックが2セットある！

コードネーム	ブラウディクス
ザデブユヌ	ヒンヅラレ
ボヅキブゲ	ンンンケヅ
フジハフバ	リムスモダ
ヘヘフマデ	ホヒズズズ


▲1匹倒しただけでALが上がったぞ!!


▲AL6からいっきにAL41に成長する。

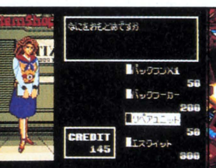
●アウトライブ

フライ級 ブラウディスは不死身!?

富山県／高木敏旨

敵からアシッドダメージをくらったら、ひたすら歩いて死のう。すると、SEが0000のまま動けるようになるんだ。ただし、リペアユニットを使わないと、1歩しか動けないから注意。


▲アシッドダメージを受けたら死のう。


▲町に戻ったら、リペアユニットを使う。


▲するとSE0000のまま動ける様になる。

●アウトライブ

フライ級 ボスが変身する!?

北海道／長手星児

ネストシティに向かい、最後のドアを通るとブラウディクスが出てくるはず。そこで、ステータス画面を見てから、またもとの画面に戻す。すると、画面が普通の迷路の背景になっている。またバーサーカーシステムのときは、色が白っぽくなるぞ。



◀背景がダンジョンのときのものになってる。


◀バーサーカーシステムが変わってるう！

『激烈技』を大募集だっ！

キミが見つけたおもしろワザを大募集しちゃうぞ！ どんなワザでもかまわないけど、ほかの人が考えたものはボツにするからね。この激烈技のコーナーに採用された人には、右の"図書券"をプレゼント！ 月刊PCエンジンを2ケ月分から1年分まで買えてしまう（オツリもある！）スグレモノだぜ！

ワザを見つけたら、応募方法をよく読んで送ってくれ！（どんなスゴイワザでも、ゲーム名が書いてないとダメだよ）。

たのしいワザをたくさん待ってるぜっ！

図書券をプレゼント！

この激烈技のコーナーに採用されたヒトには、そのランクに見合った"図書券"をプレゼント！ これで好きな本を買っちゃおう！

ヘビー級→5000円
ミドル級→3000円
ライト級→2000円
フライ級→1000円



郵便はがき
41円
101-01
東京都千代田区
一ツ橋2-3-1
小学館
月刊PCエンジン編集部
『激烈技⑦』係

激烈技
（ここにキミが見つけたワザを書こう）
住所
氏名
年齢 電話番号

●応募のきまり

官製はがきに、キミの考えたワザと、住所、氏名、年齢、電話番号をはっきり書いて「激烈技スペシャル⑦」係に送ってください。私製はがきの時は、41円切手を忘れずにはってね。
●発表された方にはプレゼントを発送します。

ナグザットビリヤード

BREAK IN

PCエンジン初のビリヤードソフト
〈ブレイク イン〉登場——。
スーパーテクニックを駆使して、
友達ハスラーや男女それぞれ7人の
コンピューターハスラー打倒！
さあ、コンセントレーション、
瞬間を読み切るクレバーな
君の挑戦を待っている。



© 1989 naxat

'89 8月発売予定

NAME	Alain Nicholson
RANK	7
NATIONALITY	France
BIRTH	1929.5.26
AGE	26
JOB	Scientist
HOBBY	Flower Art



■Game point

- 球の動きはスーパーリアル。
- 実際には難しい秘技・ハイテクニックも独自開発可能。
- 1人から4人まで、マルチタップでプレー。
- 組み合せは自由、コンピューターハスラーと組んで友達と対戦。
- また、友達チームでコンピューターハスラーを打ち破る。
- チャレンジモードで男女7人強豪ハスラー14人が、対戦相手にもなる。
- ゲームの種類は《9BALL》、《8BALL》、《YOTSUDAMA》、《ROTATION》、《CUT GAME》、《BOWLARD》。
- ADJUST機能で1/8ドット単位の微調整が可能。
- だから、高精度にビリヤードの"醍醐味"が狙える。

Naxat Open ナグザットオープン

89' 5/30発売！

¥6,300

naxat soft

11-8,YUSHIMA 3-CHOME, BUNKYO-KU. TOKYO TEL.03-839-0080 TELEPHONE SERVICE/03-839-0017

スタッフ募集中!!



◆鋼の苦無にいのちをたくし、鉄の忍者が闇をさく!!

ファジ〜な昼下り

VOL. 7
NINJA WARRIORS
究極の機忍登場

究極タイガーの10面にてこずってる
見田竜介

出来たぞっ究極のサイボーグ
「KUNOICHI」

お前なら必ずや悪玉ハングラーを倒せるはず!!

コロッ

ハンバーガー倒したわっ!
無理かも知れん…

貴様がうわさの究極の機忍か
ははは
ははは

出たわねモモンガ!
俺はムササビだ

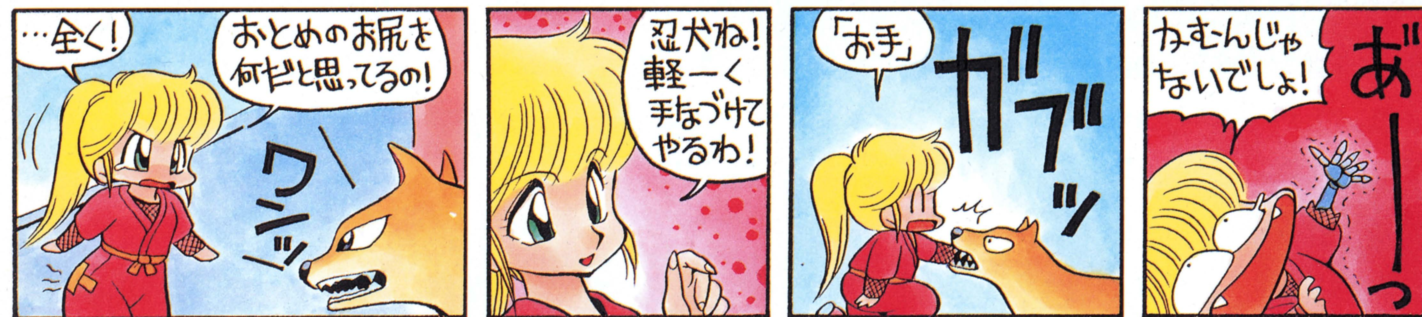
どっちだって同じよモモンガ!
GO GO
死ね!!
シュッ

あら?
お前
本当に究極の機忍か!?

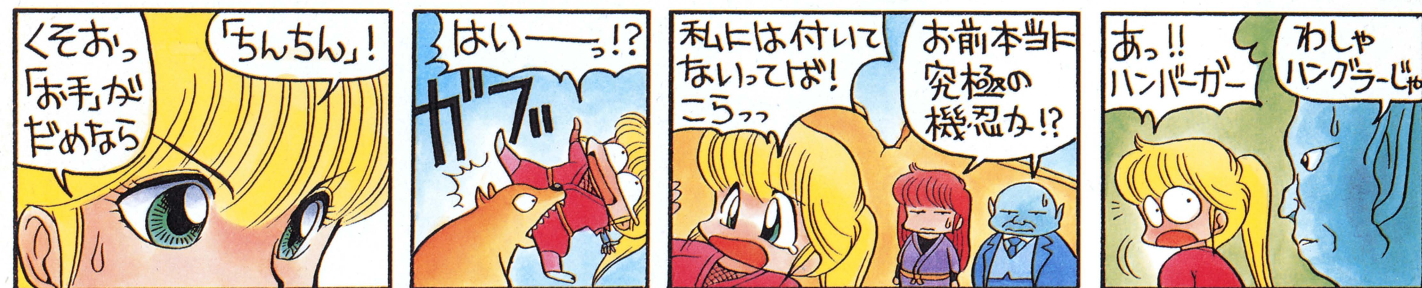
そ…
それならこの「春花の術」で目つぶしよ!!
パラッ





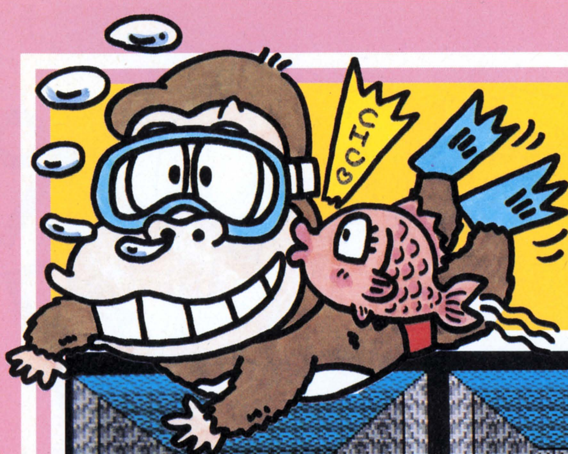


闇(やみ)に生(う)まれし者(もの)は闇(やみ)にかえる…それが忍者(にんじゃ)のさだめなのだった…。





マンガの感想(かんそう)や、「ファジー」でとりあげてほしいゲームを随時募集(ずいじぼしゅう)してます。あて先(さき)は〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1小学館月刊PCエンジン編集部「ファジーな昼下り」係。



NEW GAME
最新ゲーム

ダブルダンジョン

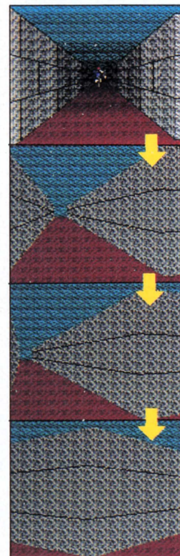
メサイヤ／発売日未定／価格未定




2人同時PLAYが楽しいダンジョンRPG!

いくつもの新しい趣向をひっさげて、「ダブルダンジョン」がPCエンジンに登場！ 今までPCエンジンにあったRPGとは、全く違うゲーム内容が大きな話題を呼んでいる。さらに、ファンタジーRPGファンにはたまらない、おなじみの敵キャラ達を、PCエンジンならではのリアルなグラフィックで再現！ 発売日が待ち遠しい人は、今からイメージトレーニングだっ！

全22本のシナリオを君は制覇できるか!?



ダブルダンジョンの、第1の特徴といえば、やっぱり2人同時にPLAYできる、ということだろう。でも、もう1つ忘れちゃいけないのが、それぞれ独立した、全く異なるシナリオが22本もある、ということなんだ。

それぞれのシナリオにはレベルがあって、全部で6段階に分かれている。各シナリオをクリアすると、簡易エンディングとして、終了画面メッセージがでる、ということからもわかるように、ひとつひとつのシナリオが、全く別のRPGのように構成されているんだ。ソフト1本で22本分楽しめる、というワケ！

これがウワサの2人同時PLAYだっ!

さっきも書いたように、「ダブルダンジョン」の1番のウリは、2人でいっしょにPLAYできる、というところ。ダンジョンの中を歩いていると、友達の操作するキャラと出会っちゃった！ とか、2人で協力してボスキャラを倒したぞ！ なんて、考えただけでワクワクしちゃうよね。1人で、シナリオをひとつずつクリアしていくのもいいけど、2人でワイワイ言いながらPLAYするっていうのも楽しいよね！



▲友達の画面に気を取られて、道に迷わないようにね。

▲先に迷路を抜けて、ボスを倒すのはどっちだ？

▲2人で協力すれば、強い敵キャラもあっという間に倒せるぞ。

待ちかまえるモンスターを倒せ!

今まであったRPGに出てくる敵キャラと違い、「ダブルダンジョン」では、敵があらかじめ迷路で待ちぶせている。つまり敵が突然現れるんじゃなくて、迷路を歩いていると遠くの方に、敵が見えるようになっているんだ。だから、戦いたいんだったら近づけばいいし、逃げたいんならUターンすればいいってワケ。





SPECIAL スペシャル PART 2

この、ゾクゾク入ってきた超新作情報の数々を見よっ！ RPGからシューティング、スポーツものまでバッチリあるぞ。この情報を見たとたん、PCエンジンの不思議な"ハンドパワー"で、じっとしてはいられなくなーるっ!! わけないか…。



Bull Fight —リングの覇者—

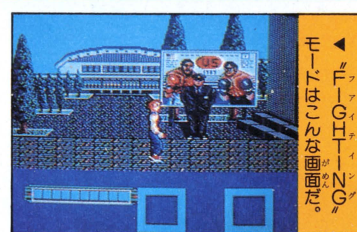
クリーム／発売日未定／価格未定



PCエンジン初のボクシングゲーム「Bull Fight」。全国のスポーツ大好き少年が待ちに待った期待の１本だ。ボクシングの熱狂的なファンはもちろん、そうでない人もとにかく熱くなること確実！ 今までにない大きなキャラが、画面狭しと動きまわり、必殺パンチがサクレツする!! キミは全10試合を見事に勝ち抜いて、世界チャンピオンになることができるだろうかっ!?

4つのモードで楽しさ16倍!

この「Bull Fight」には、４つのモードがある。まず１つめは、"CHAMPION"モード。これは、ボクサーとなって試合を勝ち進み、世界チャンピオンを目指す、というモード。２つ目は"SURVIVAL"モードだ。これは、友達やコンピューターをまぜて、最高８人までのトーナメントを組んで戦うというモード。そして３つ目の"FIGHTING"モードは、アクションゲームになっている。襲いかかる敵とのストリートファイトをくぐり抜け、試合場で待ち受けるボスと対決！ 全４面で、途中アイテムショップなどもあるぞ。４つめの"PASSWORD"モードは、"CHAMPION"モードで表示されたパスワードを入力して、成長したキャラを"SURVIVAL"モードで使うというもの。キミならどのモードを選ぶ？



◀"FIGHTING"モードはこんな画面だ。

今月はチャンピオンモードを紹介するぞ!

今月は、４つのモードの中から、"CHAMPION"モードを詳しく紹介するぞ。まず、試合をする前に、８人ずついるボクサーとトレーナーの中から１人ずつ選ぶ(それぞれ特徴があるから、選ぶときは慎重にネ)。そして、試合開始。全10試合を勝ち抜けば世界チャンピオンに輝くが、そうカンタンには勝たせてくれない。トレーニングをしたり、必殺パンチを身につけたりして、成長させていけばきっと道は開けるぞ！





プレイヤー



▲パンチ力のある選手や、スタミナのある選手など個性あるボクサーばかり。

トレーナー



▲トレーナーによって、選手のステータスの上がり方も違うぞ！

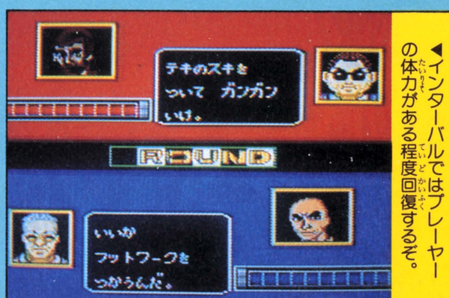
トレーニングも忘れずに



◀タイトル戦に勝つと、トレーニングをしてステータスを上げることができるぞ。

▶ちなみにこれは、シャドーボクシングで、スタミナをつけているところ。

インターバルで体力回復



◀インターバルではプレーヤーの体力がある程度回復するぞ。



武田信玄

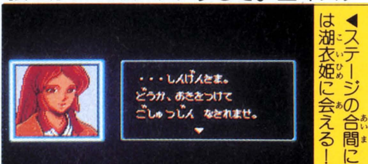
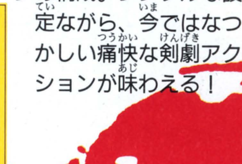
エイコム／8月上旬発売予定／(予)5600円



信玄、奮迅の戦絵巻！

お待たせ！『P☆47』に続くエイコムの2作目は、戦国時代の武将・武田信玄を主人公にした横スクロールタイプのアクションゲームだ。単身敵地にのりこんだ信玄が自慢の太刀さばきで、襲いくる敵兵たちを次々と討ち倒し、各ステージごとに待ちうける謙信の下臣たちと対決。そしてついには上杉謙信と一騎打ち――という戦国のいくさ模様がくり広げられる。

信玄の武器はジャンプと刀。経験値をためると剣の技を覚え、強さがレベルアップするぞ。全4ステージの構成。シンプルな設定ながら、今ではなつかしい痛快な剣劇アクションが味わえる！

◀ステージの合間には湖衣姫に会える！

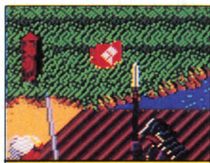
敵方を倒してアイテムを得る！

信玄に襲いくる敵方のキャラは、足軽やくさり鎌の武者、槍隊、鉄砲隊……など。それぞれ強さも、得意ワザもさまざま。そんな敵たちを斬り倒すと、画面中にアイテムが出現して、信玄はそれを手に入れることができる。

アイテムには、10両、80両、100両、300両、600両のお金や、体力回復ができるものなどがあるぞ。



◀敵を倒すとアイテム出現。これはお金だ。



▲これは体力が4分の1だけ回復するアイテムだ。







キミのひと太刀が、歴史をきり裂く!!





経験を積んで技を覚える！



◀これは林の技。突き攻撃ができるようになった！

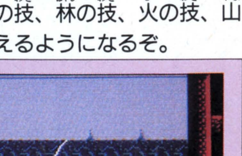
倒した敵の数によって、4段階にレベルが上がる。レベルが上がるごとに、風の技、林の技、火の技、山の技が使えるようになるぞ。





お金をためて買物ができる！

▶ステージの合間、商人からいろいろな買物ができる。

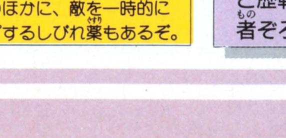
危うきときは、俵を斬れ！



▲道ばたの俵を斬ると、爆弾が出て、爆風で敵を一蹴できる！

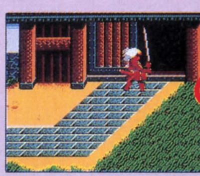


▲爆弾のほかに、敵を一時的にストップするしびれ薬もあるぞ。

いざ敵武将と対決！

各ステージの最後では、謙信の下臣である武将たちと対決だ。長い刀を持った諏訪頼重、くさり鎌をあやつる小笠原長時、大砲を使う村上義清……など歴戦の強者ぞろいだ。









ネクロスの要塞

アスク/発売日未定/価格未定



期待のRPG開発順調だ!!





エンジンユーザーたちのRPGにかける期待はかなり大きいようだ。FCなど他機種に較べると、まだまだラインナップが少ないもんね。この『ネクロス』に関しても、読者からの問い合わせが目立ってきた。開発は順調に進行中で、夏休みには発売されそうだぞ！

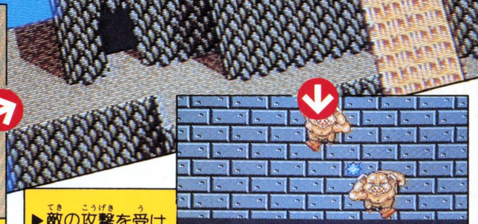


ネクロスの目覚めは近い!!

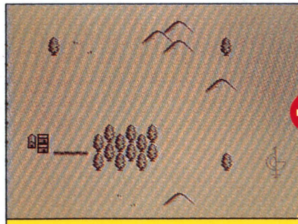
ツインマップ方式のしくみはこれだ!!

前号でも簡単に説明した"ツインマップ方式"について、もう少し詳しく教えるね。

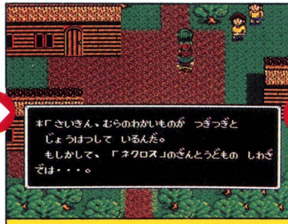
従来のRPGは、長距離移動するために、ワープの魔法やアイテムが必要だった。もちろん魔法を覚えたりアイテムを買うお金を集めるまで、移動手段は徒歩だけ。この移動時間って、結構うざったかったんだよね。そこで、採用されたのが"ワールドマップ"だ。簡略化された小マップ（FCのスーマリ3を思い出せばピンとくるかな）を移動させることで大幅に時間を短縮できる。無駄な戦闘もしなくてすむぞ。



▲という訳で、火山地帯へやって来た。もちろん初めての場所。どんな敵が現れるのか？ドキドキ!!



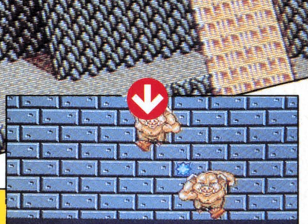
▲これが初期のアドベンチャーマップ（先月号ではADVマップとWマップが逆になっていた。ゴメン）。



▲移動可能な町などで、人々と話そう。新しい情報を集めて、再びADVマップにしてみると……。



▲ほ〜ら。移動範囲がグーンと広がった。さっそく未知のエリアへと出発しよう。



▶敵の攻撃を受けてHPが減っても、ADVマップを通れば安全に帰れる。

魔法、アイテムの一部を公開!!

『ネクロス』に登場する魔法、アイテムが発表されたぞ。今月紹介するのは、そのうちのほんの一部。次号以降でさらに詳しく教えるからね。

MAGIC

魔法名	使用キャラ	効果
ファイヤー	マージ	火炎系の呪文。敵一匹に対して効果がある。
ナパーム	マージ	同じく火炎系。敵全員にダメージを与える。
アイスバレット	マージ	冷凍系の呪文。敵一匹に対して効果がある。
ブリザード	マージ	これも冷凍系。敵全員に効く強力呪文だ。
イリュージョン	マージ	敵を幻惑することができる。
サモンドラゴン	アマゾン	ドラゴン族を呼び出して、仲間にする。
リライブ	アマゾン	味方全員のHPを回復する。
百烈剣	ドワーフ	味方の攻撃力をアップさせる。
円月斬り	サムライ	敵全員のダメージをアップさせる。
風の守り	エルフ	バリアをはり、味方の防御力を高める。

ITEM

アイテム名	種類	効果
ごまかしのつえ	武器	マージの使う初期の武器。魔法効果がある？
魔法の巻き物	防具	マージの防具。ダメージを軽くする。
幸運の弓矢	武器	マーシナリーが使う。長距離攻撃もできる？
風のブーツ	防具	装備すると、スピードがアップする。
ショーグンの剣	武器	サムライが装備。切れ味もバツグン。
ドワーフシールド	防具	ドワーフの身を守る。
ダガー	武器	エルフの短剣。飛び道具としても使えそう。
星のオノ	武器	アマゾン専用の武器。凄まじい破壊力だ。
バイキングメイル	防具	バーサーカーが着る。とても重い防具だ。
炎の剣	武器	ナイトの使う力の剣だ。

ならず者戦闘部隊ブラッディ・ウルフ

データイースト／8月発売予定／価格未定



バリバリの戦闘アクションゲーム PCエンジンに移植決定！

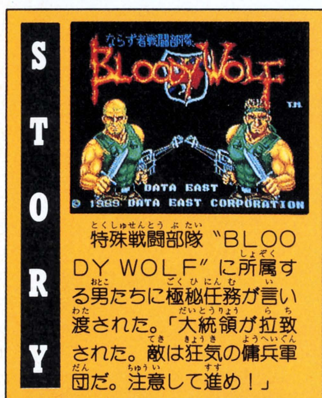
今年の2月にアーケードを湧かせた、"ブラッディ・ウルフ"が、早くもPCエンジンに移植されるぞ！
拉致された大統領を救助するため、2人の男たちが敵陣へと向かうことになる。アーケード版では2人同時プレイで進み、大統領救出でエンディングだったよね。でも、このPCエンジン版では、救出した大統領と引き換えに自分が捕われの身となってしまう。そこで、もうひとりのキャラクターが、こんどは彼を救出するために出動するというわけ。
ステージは、街、草原、河、沼、荒地と、敵陣本拠地までけっこうつらい道のりが待ち受けている。バズーカ砲、ショットガンを手に入れ、敵の傭兵軍団を倒していくのだ！





極秘任務を言い渡される。いよいよ"ならず者戦闘部隊"出撃開始だ！

STORY



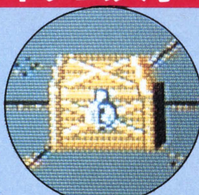
特殊戦闘部隊"BLOODY WOLF"に所属する男たちに極秘任務が言い渡された。「大統領が拉致された。敵は狂気の傭兵軍団だ。注意して進め！」



敵からオートバイを奪うこともできるぞ。燃料がある間は、無敵で突っ走れるんだ。かなり痛快だぜ！

捕虜を助けたり、箱を開けてアイテム入手

いろいろなアイテムは、敵に囚われている捕虜を助けたり、箱を開けたりすることで手に入れられる。7方向にショットが分散するショットガン、破壊力抜群のバズーカ砲や、"RUNボタン"で投げられる手榴弾など必要なものばかりだ。箱によっては、鍵のかかったものもあるぞ！





捕虜を助けると、情報やアイテムをもらえるぞ！

ところどころにある箱を開けると、中からアイテムが！

アイテムを取ると、武器などがパワーアップできる！

メーカーからキミへの愛のメッセージ HOT LINE

またまたメーカーが増えてきた！ これからも楽しみだねっ!!

月刊PCエンジンの愛読者の皆様初めましてクリームです。新規参入第一弾「ブルファイト・リングの覇者」は、トレーナーを選択できるユニークなボクシングゲームです。スタッフ一同頑張ってますので、楽しみにネ!!　（クリーム）

シネマティックRPG──「ネクロスの要塞」は最後の仕上げの段階に入った。スタッフは連日会社で朝日が昇るのをながめている。あの小さなHuカードに注ぎ込まれた人エネルギーは膨大である。　（アスク講談社　小川晴夫）

戦場で傷つき倒れていた私に、生き残るための食糧と生きる勇気を与えてくれた若者がいた。彼は「自分は『ならず者戦闘部隊Bloody Wolf』に所属する者です」と言い残して去っていた。笑顔の似合う奴だった。　（DECOタケ）

う～ん。今月は、「竜の子ファイター」の制作が絶好調で、GWがつぶれてしまったことと、抜け駆けして北陸に出かけたスタッフが、渋滞に巻き込まれて水上から引き返したことぐらいしか書くことがないよ～。　（トンキンハウス）

家庭用業務用共に麻雀主力のニチブツでは麻雀ができないと社員としてやってけないんじゃないかとよく質問を受けます。そんなことはないですよ。今だにトーザイナンボクって言ってる広報担当もいるんだから。　（ニチブツ）

こんにちは！ 新作ラインナップ、『Mr.HELIの大冒険』『最後の忍道』『迷宮島』はもう覚えてくれたかしら!?開発が進む一方でどんなイベントをやろうかと頭を悩ませる今日この頃。みなさんの一層の応援をまってま～す。（アイレム）

皆さんこんにちわ！ 元気でゲームをしていますか？ ところで今年も晴海おもちゃショーの時期がやってまいりました。"大地くんクライシス"も出品する予定ですので、是非遊びに来て下さいね　（サリオ・ヒデ）

待ちに待った"ニンジャウォーリアーズ"が、いよいよ発売されます。究極タイガーはあっという間に売り切れちゃって、買えなかった人たちごめんなさい。ニンジャも完売が予想されるので、欲しい人は急いでね。　（タイトー）

やっと天外魔境自来也が6・30に発売が決定しました。みなさん長い間どうもすみませんでした。ところで、ガンヘッドの方ですが、なかなかハドソンらしいゲームになりました。お楽しみに。　（ハドソン　高橋利幸）

いよいよ"梅雨"がやってくる。ジメェ～として脳にカビが生えそうな時は「わいわい麻雀」で脳の洗濯してみませんか？ そう「頭の洗濯機」と呼んで下さい。いよいよ発売間近です。長い間待たせてゴメンネ！　（ビデオシステム）

ついにみんなの熱い期待に応えて、あの"のりピー"主演のCDロムの完成が近づきました"のりピー"と共に、ファンタジーの世界を冒険してしまう最高にハッピーなゲームなのです。よろしく！　（ビクター音産）

う～む、ダブルダンジョンのデバッグを手伝っていたら、目ン玉がぐりんぐりん回ってしまったぞ！ これからのゲームは、やっぱり気力と体力だぁぁっ！ もう一発いくぜェ!!　（しもだかつてない…メサイヤ!!）

本当にお待たせしました！マイクロキャビンがお送りする痛快ルーミックワールド「めぞん一刻」。ついに8月上旬発売決定！あこがれの響子さんに再び会える日が来たぞ！AVG「めぞん一刻」5900円で発売予定。（マイクロキャビン）

建物の中にボスが待っている！

弾が当たると、窓ガラスも割れるというニクい演出。主人公は、フェンスをよじ登ったり、ジャンプするだけじゃなく、水中シーンでは潜ったりして敵陣を突き進んでいく。

ステージの後半には、建物の中のボスが待っている。ショットガン片手に攻撃をしかけてくる。



第1ステージのボスは潜水艦だ！



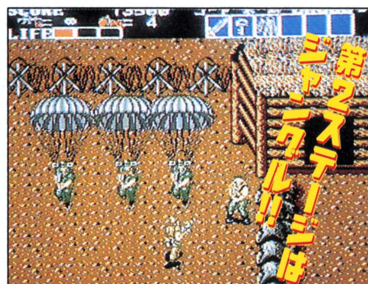
バラバラと弾を撃ってくる、第1ステージのボスは、潜水艦だ。おまけに魚雷までも発射するいやなやつ。

中のボスは、自分の戦況が不利になると、子分を盾がわりにする卑劣なやつ。そして、最後に登場するボスは、なんと潜水艦なのだ！

全8ステージでどんなアクションが展開するのか、期待しようぜ！



こいつを倒せば、次のジャングル・ステージへ進めるのだが……。



ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ

ビクター音産/9月予定/価格未定



アメリカで一番人気のゴルフゲーム！コイツはゴルフファンを熱くするぜ！

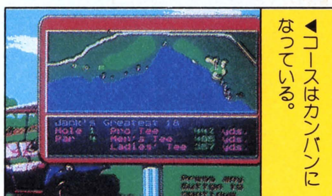
5月号で第一報を紹介した『ジャックニクラウス チャンピオンシップゴルフ』。現在は、秋の発売に向けて順調に移植進行中。今月は、オリジナル版で内容を少し見せちゃうぞ！

画面は、見てのとおり全体的に外国っ！って感じ。スコア表もペンなんかもおしゃれだよねっ！

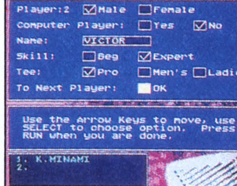




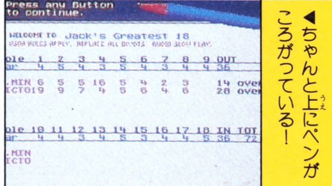
◀こういう3Dっぽい画面で打つのだ！



◀コースはカンバンになっている。



◀プレイヤーの設定も細かくできるぞ！



◀ちゃんと上にペンがころがっている！

みんな、ナグザットオープンで遊んでる？ 第3弾ブレイクインも8月にはみんなの手元に届けられると思うよ！ それから、期待の星☆『デジタルチャンプ』は、おもちゃショーにてデビュー!!（ナグザット）

6月26日から、パックインビデオは銀座に引越します。これで私も花の銀座のOLの仲間入り！ 新しいオフィスで、気分もあらたに仕事に励みたいところだけど、ユーワクが多そう……。（パック・イン・ビデオ ひめ）

みなさん期待のソフト、『弁慶外伝』は、ただいまデバッグのまっ最中。MAPを右に左に、ダンジョンを上に下へと、夢の中にまで敵キャラの邪鬼や大ぐもビシバシ！ 完成までもう少し待ってくれ!!（SUNSOFT HERO）

一条ナムコ。彼女はパックマンとナムコのゲーセンに行った夢を見た。そこで夢中であるゲームをするパックマン。「なぜファイナルラップしか遊ばないの？」パックマンいわく「PCエンジンに移植が決ったお祝いさ！」（ナムコ・KON²）

ヴァリスIIは、完成しました。そのビジュアルとゲーム内容に、なんと当社開発部の連中が夢中になっています。あまり熱中しすぎ次回作「スーパーアルバトロス」の完成が遅れるのではないかと、心配で心配で…（日本テレネット）

編集の人と一緒に新日本プロレスに行った時、猪木さんに会いました。プロレスファンの私はモー感動！小学館さんありがとう。感謝感謝で「プロレス」の発売は22日です。みんなお小遣いはたまっているかい。（ヒューマン・茶々丸）

さあ！待ちに待った「おもちゃショー」の季節がやってきました。『サイドアーム』『獣王記』『アウトラン』『F-1ドリーム』、そして『ダライアス』etc.……。ウーン、会場が狭すぎて、全部出せないヨ！ナンチッテ！（NECアベニュー）

ようやくロック・オンが完成して、ホッとしていたのもつかの間、新作2本の製作が始まった！ けっこうハードなスケジュールなので、スタッフ一同大さわぎなんです。トホホホ………。（ビッグ・クラブ 宇都宮）

フェイス第3弾ソフトは、アーケード版で御存じの『麻雀学園・東間宗四郎登場編』です。8月中の発売予定ですが、このソフトには業界初の謎の付録限定ビデオがついちゃうんだぞー！ お楽しみにねっ！（フェイス・東間）

忍者アクション『忍・SHINOBI』のウリは、絶妙のゲーム性。「近頃、辛口のアクションが…」とお嘆きの貴兄にぴったり！縦・横スクロールで、舞台せましと手裏剣、刀を武器にどわい活躍の忍者なのじゃ。忍術もあるでョ。（アスミック）

みなさん、いかがおすごしですか？エイコムのみんなは、気候が良くなって、頭の中まで花が咲き乱れています。さて、エイコムが皆様にお贈りする『武田信玄』は、8月上旬の発売です。ヨロシク！（エイコム）

いやあ〜まいりました。開発担当が病気で次々とダウン。「実戦株式倍バイゲーム」の発売がちょっと遅れそうだ。ゴメンネ／「これがプロ野球／'89」は順調に進んでいる。もう少しだけ待っててね。（インテック）



発売直前 REVIEW

パックランド



ナムコ
6月1日発売・5200円 2M

『パックランド』が流行ったのって、もう5年も前。当時のアクションとしては、斬新な構成で、ゲーセン野郎を"オオッ！"とうならせたモンである。
月日が流れた今、さすがに目新しさはないけど、誰もが楽しめるソフトとしてお勧めできる一本ではある。フィーチャーの出現法則は違うけど、他はほとんどオリジナルと変化なし。グラフィックも見劣りしない仕上がりだ。また、2種類の操作法を設定しているため、ゲーセン馴れしていないプレーヤーでも、戸惑うことがない。この辺の親切さも、ポイントの高いところだ。もともと完成度の高いゲームだけに、充分今でも楽しめそう。ただ、好き嫌いはハッキリ分れそうなゲームだよな。嫌いって人は、パワーエサを取るまで敵を倒せないのがもどかしいらしい。FCの『ワギャンランド』にハマれたキミなら買っても損なしだ。（ゆたちん）

ファイヤー・プロレスリング コンビネーションタッグ



ヒューマン
6月22日発売・6300円 3M

プロレス、最近は特にUWFのファンである私は、このゲームがけっこうお気にいりであります。今までファミコンなどでもいくつかプロレスのゲームが発売されてきたワケですが、それらのものは、どうも強引にプロレスをゲームにしちゃったような所が目立っちゃって……。
その点、この「ファイプロ」は関節技を取り入れている所といい、各レスラーの特徴の出し方といい、なかなか感じが出てるんだよね。きっとプロレスがイジョーに好きな人たちが作ったからに違いないと思うんだけど。
グラフィック的には、他のゲームに較べてちょっと弱いかな、という気もするけど、技のパターンが多いから、その点はしょ～がないんじゃないかな。
この手のスポーツゲームには共通して言えることだけど、友達とワイワイやれば、飽きずに長く遊ぶこともできるもんね。（広島もみじ）

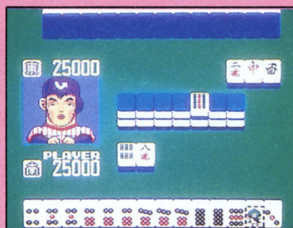
サイバークロス



フェイス
6月中旬発売・6300円 3M

5月号のレビューでも紹介した『サイバークロス』だけど、発売日が変更になった関係で、再度このコーナーで評価する。
特撮マニアの作ったソフトだってことは、前にも言ったよね。それだけに、このゲームを一番楽しめる層は、意外と20歳以上のヤングアダルトかもしんない。"仮面ライダー"とか"サンバルカン"なんていうヒーローに熱中していた層ね。今時のアクションゲームとしては、キャラの動きや操作性に、どこかアカ抜けない泥くささを感じる。でも、過ぎし日の童心がウルウルと甦ってきて、多少の難点は気にならないんだ。ゲームファンというよりは、一人のオジサンとして勧めるぜ、オレは。気が早いかもしんないが、ぜひパート2も作って欲しいもんだ。
もちろん、現役の小学生特撮ファンや、中高生の"オタッキーくん"にもお勧めだからね。
（ゆたちん）

わいわい麻雀 ～ゆかいな雀友たち～



ビデオシステム
6月19日発売・5800円 2M

ゲーム好きで、しかも麻雀が好きな人には、実に久々に登場した麻雀ソフトだ。実際にプレイしてみると、やはりアーケードゲームで何作も麻雀ゲームを手がけたビデオシステムだけあって、しっかりした手ごたえを感じる。
しかも、対戦相手の13人のキャラは、皆それぞれ個性的な特徴をもっているので『勝ち抜きモード』でプレイすると、つい熱中してしまう。こんなときは、パスワードさえ取っておけば、いつでもコンティニューできるのもうれしい配慮だ。
そのほか、細かいルール設定や初心者向けのアドバイス、遊び心たっぷりのアイテムなどがあり、麻雀に興味のあるPCエンジンユーザーはそろえておいて損はないだろう。
今度は、ぜひアーケードのクオリティを持った『脱衣』モノを出してもらいたい。
（折墓・T）

ヴァリスII



日本テレネット
6月23日・6780円

最初にことわっておくと、実はこのゲームはCD－ROMのため、メーカーさんからのサンプルの貸し出しが行われておらず、その結果、ゲーム全体をプレイした人間は当編集部にはいない。筆者の場合にしてもステージの一部分とデモンストレーションをいくつか見た程度。ゲーム性については評価ができないので、その点を頭に入れてもらった上で、レビューするよ。
まず、全体の雰囲気なんだけど、けっこうアニメっぽいムードを作り出すことに成功していると思う。これはグイングイン動くデモ画面と声優さんのナレーションに負う部分が多いのだが、キャラ自体もなかなかにアニメのノリ（女の子という設定も一役買っていそう）。
あとCDサウンドで迫るBGMもかっちょいい！ ちょっと操作性がムズそうだけど、アニメファンのCD－ROMユーザーにはオススメの1枚でしょう。（広島もみじ）

※「YAKSA神武伝承」が6月28日に発売される予定。6700円。（〆切後にとびこんできた情報なので、上の表に間に合わなかった！ゴメン！）

5/30～6/29

メーカーからのコメント

カワイイキャラクターや単純なゲーム内容と、すぐにゲームの世界に入り込めるのはさすがナムコ。クリアする、しないは関係なく純粋に楽しむことのできるソフトだと思う。（YUGON）
このゲーム、アーケードからの移植率がかなり高くできている。あのノリの良いBGMや、隠しフィーチャーや、敵キャラなんかほとんどそのままだよ。（スーのキライなゲーマーM）

お買い得度	
ゆたちん	70点
YUGON	80点
ゲーマーなM	85点

ゲームセンターで、熱中しながらもクリアできなかった人におすすめ！

エンジン版パックランドを業界の方に紹介した際、皆様の表情に共通するものを発見しました。それは久しぶりに親友に会ったような感慨深げな面持ちです。1984年に発表されたパックランド。その頃結婚した人、子供ができた人、有名な小学館に入社した人など。このゲームで遊んでいると、思い出が怒濤のごとく甦ってくるとのことです。今回のレビューを見て、とても率直な意見だと思うし、操作システムの在り方などは、誰もが楽しめる簡単な、そして魅力的なゲームソフトこそが今後の柱になるのだとあらためて思った気がします。（スーが大好きなKON^{2}）

スポーツ物があまり好きじゃないボクだけど、このゲームはひさびさにハマった。技の決まったときの爽快感や、４人で演じる場外乱闘なんかはほんっとーに熱くなるぜっっ！（YUGON）
ボクはこのゲーム、ほんとやってないんだよね。なぜかっていうと、見ばえがイマイチだし、操作方法が面倒くさそうだから。あともう１つ、必ずだれかが遊んでいるからだ。（KOGA）

お買い得度	
広島もみじ	85点
YUGON	80点
KOGA	68点

スポーツゲームファン待望のプロレス。プロレス好きは買って損なしっ！

プロレスが大好きという人達には絶対うけるという自信はあります。なにしろメインプログラマーも私も大のプロレスファンで、「こういうプロレスゲームで遊びたいんだ！」という気持ちで作りましたから。でも大ファンになればなるほど「あのレスラーがいない」とか不満もあると思うけど、その辺は理解してほしいです。
パンチしてキックして組んだら投げて極めるという単純なプロレスです。でもその一見単純なプロレスの奥の深さやかけひきなどがけっこう表現できたなあと思います。とりあえずみんなでなが～く遊んで、その辺も感じとってほしいです。（茶々丸）

なんと、このゲーム今までにないテーマ曲が付いているんだ。曲はゲームに合っていてできが良く、ゲームをPLAYする前に聴くと、主人公になった気分になれるよ。（ゲーマーなM）

まずキャラがいい！　かってこれほどリアルな造型のキャラがあっただろうか？　シナリオが単純なところもまた良い。音楽もスカしてて○。なんだ、良いことずくめじゃないか。（呑舌）

お買い得度	
ゆたちん	75点
呑舌	80点
ゲーマーなM	68点

アクションゲームとしては未完成なんだけど、不思議に燃えられるんだ。これ。

今回のサイバークロスは、プレイヤーがどれだけ主人公になりきれるかどうかが、ゲームの良し悪しを決める大きなポイントでした。もちろんサイバーは、無名のキャラクター。ユーザーに対して、どうすれば印象づけられるかと色々苦心しました。でも、縫いぐるみを使ってのイベントやプロモーションビデオが、予想以上に好評でしたので、この手のゲームもいけるんじゃないかと、多少の自信は持っています。ゲーム中でも、サイバーをリアルに動かすという点に力を入れましたので、純粋にアクションとしてかなり楽しめるはずです。（フェイス　大野）

バランスの良さで２翻、コミカルな軽いノリで２翻、親切な難易度設定で１翻…という満貫クラスのデキの良さ。一人プレイのさみしさを救ってくれるリアクションがうれしい。（エビ^{2}）

麻雀ゲーム数ある中で、演出に関して言えば、これが最高。ただ麻雀やるだけじゃ、つまらないもんね。初心者向けの難易度設定にも好感が持てます。なかなかお得なゲームです。（呑舌）

お買い得度	
折墓・T	80点
エビ^{2}	75点
呑舌	75点

新し麻雀ソフトが欲しい人や、まだ覚えたての人にピッタリのゲームだぜ！

最近、「脱衣」モノの問い合せをよくいただきますが、PCエンジンは、販売台数も多くユーザーの年齢層が広い為、社会的な影響力のかなり強い家庭用ゲームハードだと思います。もし「脱衣」モノが発売された場合、社会的に批判されることが予想されます。また「脱衣」モノは、ゲーム内容よりH度の期待が高く、その内容がエスカレートする危険が高いことも問題となるのでしょう。もし、子供達の集まるおもちゃ屋さんの店頭でH度の高いソフトが並ぶような事があれば、PCエンジンのイメージダウンになる危険があります。皆も考えて下さい。ビデオシステムもよく考えて行きますから。

ACGファンの人には、演出いっぱいのデモがかったるいかもしれないし、アニメファンの人には、ACGがめんどくさいと思う。しかし！CDロムの将来に期待して！（しゃけ）

締切直前、ヴァリスⅡをプレイできました。ゲーム性はこれといった目新らしさのないよくあるパターン。でも面白い！　難易度のバランスがよくとれているのがGOOD!!（KOGA）

お買い得度	
広島もみじ	80点
しゃけ	70点
KOGA	80点

アニメが好きな人なら、ぜひおすすめ！　アクションファンにもいいぞ！

なにっっ!!80点……「広島のもみじ」はん。100点の間違いではごじゃりませんか？そらせっしょうでっせ。CD－ROM^{2}おますから、サンプル作るにも、商品作るのと変らん時間が必要なんどす。しかし、開発システムでは動いてまっせ。編集部にもCD－ROM^{2}開発システム入れてくだされ。高級外車１台分で買えます。
読者のみなさん!!あと23日以内に衝撃のデビューです。
そのアクションはCD－ROM^{2}の記憶容量を生かし、各面、凝りに凝ってます。なんと、ゲーム中にも、敵との会話があるんですよ。間違いなく100点のゲームです。〈蜃気楼（シンキロウ）〉



PCエンジン おジャマしま〜す ソフトハウス訪問

第4回／ビデオシステム株式会社

今回は、ビデオシステムにおじゃましてきたぞ！

このコーナーもすっかり忘れ去られていたけど、今月からまた不定期に始めていこうと思うんだ。（最近の読者なんかは、こーゆーコーナーがあったことすら知らないんじゃないかな？）

さーて、第4回目の今回は、PCエンジン第1作目の『わいわい麻雀』がもうじき発売されるビデオシステムさんを訪問してきたぞ。

今回おじゃましたのは、主にグラフィック部分を開発しているスタッフのみなさん。ビデオシステムさんは、京都の河原町二条というところに本社があって、その周辺にいくつもの開発室があるそうだ。ちなみに、本社のほうももうすぐ引っ越して新しいところに移るんだって。



▲勢揃いしてもらったグラフィックスタッフのみなさん

ビデオシステムさんは、アーケードの麻雀でも有名。もちろんここのスタッフがグラフィックを担当しているんだ。キミの見たゲームのグラフィックも、ここから生まれたんだぜ！



◀開発風景。棚には、いろいろとおもしろいグッズが並んでいるのだ。

▶マシンは名器SMC-777。このほかオリジナルのマシンもあるんだって。



▶『わいわい麻雀』のリアルな麻雀牌も、このスタッフが生み出したのだ。

PCエンジンユーザーは TOY SHOWに注目

6月15日から4日間（一般入場は18日）、今年のおもちゃショーが東京の晴海で開催。

今年は、PCエンジン参入メーカーの中にも、いろいろと趣向を凝らして参加してくるところもあるようだ。きっと、おもしろいものが発表されるんじゃないかな？　もちろんPC以外の玩具類もある。東京近郊でヒマな人はぜひ行ってみようぜ！

去年のトイショウでは…



▲去年展示されてたPCエンジンで鉄道模型をコントロールするシステム。



▲昨年はプロトタイプのコア構想も展示されてたのだ！

CALENDAR

1989 JUNE 6

1	★パックランド
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	↓ ●東京おもちゃショー
16	
17	
18	↑
19	★わいわい麻雀・ゆかいな雀友たち
20	
21	
22	★ファイヤープロレスリング　コンビネーションタッグ
23	★ヴァリスII
24	
25	
26	
27	
28	★YAKSA神武伝承
29	
30	月刊PCエンジン8月号発売 ★NINJA WORRIORS★天外魔境

●ソフトの発売日は変わることがあります。

COMING SOON

●発売日スケジュール

発売日	ゲーム名	メーカー名	価格	発売日	ゲーム名	メーカー名	価格
6／1	パックランド	ナムコ	5200円	発売日未定	忍	アスミック	価格未定
6／19	わいわい麻雀・ゆかいな雀友たち	ビデオシステム	5800円	発売日未定	3Dゴルフ（仮称）	NECアベニュー	価格未定
6／22	ファイヤープロレスリング コンビネーションタッグ	ヒューマン	6300円	発売日未定	大地くんクライシス〜ヤーレンソーラン北海道	サリオ	価格未定
6／23	ヴァリスⅡ	日本テレネット	6780円	8／上	武田信玄	エイコム	(予)5600円
6／30	天外魔境（CD）	ハドソン	7200円	発売日未定	都留照人の実戦株式倍バイゲーム	インテック	価格未定
6／30	ニンジャウォーリアーズ	タイトー	6200円	9／予	デジタルチャンプ	ナグザット	(予)5500円
7／14	サイドアーム	NECアベニュー	5400円	発売日未定	虎への道	ビクター音産	価格未定
6／中	サイバークロス	フェイス	6300円	9／下	ナイトライダースペシャル	パックインビデオ	(予)5500円
7／7	ガンヘッド	ハドソン	5800円	発売日未定	ネクロスの要塞	ASK講談社	価格未定
6／28	YAKSA神武伝承	ビッグクラブ	6700円	発売日未定	バスケットボール（仮称）	エイコム	価格未定
7／末	スーパーアルバトロス（CD）	日本テレネット	価格未定	発売日未定	バリバリ伝説	タイトー	価格未定
発売日未定	ダブルダンジョン	メサイヤ(NEC)	価格未定	発売日未定	パワーイレブン	ハドソン	価格未定
7／予	レインボーアイランド（CD）	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	P－TYPE（仮称）	ハドソン	価格未定
8／8	パワーリーグⅡ	ハドソン	5800円	発売日未定	Bull Fight	クリーム	価格未定
7／予	ダライアス	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	弁慶外伝	サン電子	価格未定
8／予	BREAK IN	ナグザット	5500円	発売日未定	麻雀学園「東間宗四郎登場」	フェイス	価格未定
8／予	スーパー桃太郎電鉄	ハドソン	価格未定	発売日未定	麻雀刺客（仮称）	日本物産	価格未定
発売日未定	竜の子ファイター	東京書籍	価格未定	発売日未定	マニアックプロレス	ハドソン	価格未定
8／予	めぞん一刻	マイクロキャビン	5900円	発売日未定	Mr. HELIの大冒険	アイレム	価格未定
8／予	ブラッディ・ウルフ	データイースト	価格未定	発売日未定	みつばち学園	ハドソン	価格未定
8／予	獣王記	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	迷宮島	アイレム	価格未定
9／予	ジャックニクラウスチャンピオンシップゴルフ	ビクター音産	価格未定	発売日未定	桃太郎伝説・豪華版（仮称）	ハドソン	価格未定
9／予	のりピーの夢冒険（仮称）（CD）	ビクター音産	価格未定	発売日未定	桃太郎伝説Ⅱ	ハドソン	価格未定
発売日未定	アームードエフ	ビッグクラブ	価格未定	発売日未定	モンスターレア（CD）	ハドソン	価格未定
発売日未定	アウトラン	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	ラストハルマゲドン（CD）	ブレイングレイ	価格未定
発売日未定	アフターバーナー	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	ラビオレプススペシャル（仮称）	ビデオシステム	価格未定
発売日未定	イースⅠ・Ⅱ（CD）	ハドソン	価格未定	発売日未定	ROCK ON（仮称）	ビッグクラブ	価格未定
発売日未定	オペレーションウルフ	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	ワードナの森	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	ぎゅわんぶらあ自己中心派（CD）	ハドソン	価格未定	発売日未定	F1ドリーム	NECアベニュー	価格未定
発売日未定	これがプロ野球'89	インテック	価格未定	発売日未定	ファイナルラップツイン	ナムコ	価格未定
発売日未定	最後の忍道	アイレム	価格未定	発売日未定	オーダイン	ナムコ	価格未定
発売日未定	サンダーブレード	NECアベニュー	価格未定	発売日未定	F1トリプルバトル	ヒューマン	価格未定
発売日未定	J・B・ハロルドシリーズ（CD）	ハドソン	価格未定				

最新ゲーム 熱いウワサ！

●やったぁ！ ナムコさんの次のゲームは、あの『オーダイン』に決定！ 発売は夏から秋らしい。回転の部分がどうなるのかなー？ う〜ん、ワクワク☆

●パックインビデオさんの次回作は『ナイトライダースペシャル』に決定！ 発売日は9月下旬ごろになりそうだ。ナイト2000がしゃべってくれるとウレシイなっ！

●えー、あの超人気アーケード、OOOOが、いよいよPCエンジンに登場するらしいぞ！ はたして、どんな具合に移植されてくるのか、とっても楽しみだぜっ！

●これも大人気のアーケードゲームなんだけど、縦スクロールタイプのシューティングゲームが移植されるらしい。編集部でも、このゲームに燃えてた人が多いんだよねー。

●年末とか、来年前半とかに、PCエンジンにおもしろいRPGが続々と登場してくるような感じだ。あっちからも少し流れてくるんじゃないかなぁ？

●UPLさんの第一弾は、いよいよ来月号で紹介できそうだぞっ！ どんなゲームになるのかは、まだちょっとヒミツだけどね！

●サードパーティの某メーカーは、シミュレーションを初め、CD－ROMも含めて、本年度中に8本のソフトを予定しているらしい。

●人気ARPGの続編が、CD－ROMで登場するというウワサ！発表が楽しみ。

それではまた来月!!

開発情報

●人気作品のタイトルをガンガン発表しているNECアベニューさん。今月は全然記事が載せられなかったけど、多部田さんの話によれば順調に進行しているらしい。果たして、次号で記事を展開することができるか!? 乞う御期待!!

●ビッグクラブさんのアームドエフは、7月ごろに完成、秋には発売される見通しだ。

●タイトーさんのバリバリ伝説は、来月ぐらいには画面が見られるんじゃないかな？ ファミコン版とは違ったゲームになるらしいぞ！



●YAKSA神武伝承。いよいよ6月28日に発売決定！ やっと伊織に会えるぜ！

●アイレムさんの迷宮島、最後の忍道の2本は、ちょっと遅れそう！ 今は、全力を上げてMr. HELIを開発しているそうだ！ ファンのみんな！ もうちょっとの辛抱だぜっ！

●アスミックさんの忍は、たぶん来月にはPCエンジン版の画面写真を見せられると思うよ！

●ハドソンさんのマニアックプロレスも、たぶん次号あたりで紹介できるんじゃないかな？

●大地くんクライシスは、現在、少し手を加えてよりパワーアップしているそうだ！ 詳しくは次号で!!



真心をこめて あなたに贈る 夏のPCギフト

さわやかな興奮をPCゲームにしてお届けします

付録 天外魔境データブック

CD-ROMのある人も、ない人も、天外魔境のスゴサがわかります。

最新ゲーム徹底研究 ファイヤープロレスリング
SUPER桃太郎電鉄

攻略園
ニンジャウォーリアーズ
パックランド
ガンヘッド
わいわい麻雀

月刊PCエンジン8月号は6月30日㊎発売 定価360円（税込）

EDITORS' NOTES

★ここんとこ、『マイコンショー』『ビジネスショー』などが目白押し。毎週のように広い会場を歩き回ってクタクタ！　そんな中で、マイコンショーで見かけたAppleⅡeが妙に新鮮だった！（温故知新のえぐち）★UWFの試合を観た！　前田、高田、藤原、舟木……いや〜〜ツオいツオい!! 同じ人間とは思えまへん。マリックさんといいガルシアさんといい、世の中にはいろんな人がいるもんだ。と感心。　㋣
★私は人間F-1と呼ばれている。この身体がダウンフォースを生みだすのだ。仕事をしていると強力なダウンフォースで机に押しつけられ、いつしかそのまま寝てしまう……がんばれナカジマ！…グ〜（N）
★QライチのTシャツを買った。ステッカーを買った。バッジを買った（コレは次の日なくしたけど）。久々に(!?)ミーハーしちゃったぜ！（子供の日に、Qライチのライブを観に行ったJACK）
★先程、ファイナル・ファンタジーの夕べというイベントを見てきたのだ。会場は熱気ムンムン超満員、コンサートの方も大成功！　PCエンジンでもこんなイベントやってくれないかなあ。（KOGA）
★久々に休めると思ったG・Wは風邪でダウン。その分取り返そうと、高原のペンションを予約したら当日大雨。来月はサイパンに行く予定だけど、今度は何が起こるのか？　ドキドキ。（Y）
★今年も、本屋さんで本を買うとくれる“愛のサンジョルディくじ”が、見事に当たらなかった。ああ、来年こそは、スペイン8日間の旅に行くぞ!!（キューティー鈴木の試合を見に行って感激!!の（YUG）
★この前、すごくヒサンな目にあった。なぜヒサンな目にあったか?それは、近くの弁当屋で買ったツナサンドにあたってしまった為である。みんなも、こういう事のないようにしようね。（ヒサンなM）

PC原人

作／青木コブ太　阿部K助
©RED COMPANY

ヒュ〜
そーれおやつだよ〜っ
パクッ
UFOだ
イッ
あっおまえ
こんどは何たべたんだよーっ!!

編集　／秋本輝夫・柏原順太
有限会社　100パーセント（浅井繁雄・永須徹也・利田浩一・江口貴博・窪内裕・倉持征木・呆　健太郎・長沢雄吾）・館野英昭・青木悦郎・岩井省吾・メディアプラス
レイアウト／㈲100パーセント（村田友男・大岡喜直・増田　武・鳥海香菜子）・石村勇・宿南勇・菅原弘美
写真　／石田謙一・加藤昌人・北村凡夫・水口哲二・山田俊二・木村盛綱
イラスト　／岩名　涼・浅見かよ子・蛮人工房（うおりゃー大橋・中村　亮・川崎秀夫・田中克己・筆吉純一郎）・小沼直人・横山公一・佐藤アルミ・なかだ☆らん・西村　尚・岡本大助

月刊PCエンジン7月号
第1巻第7号（通巻7号）1989年7月1日発行（毎月1回1日発行）平成元年3月3日第三種郵便物認可

月刊PCエンジン Monthly Magazine For Game Freaks 7月号
編集人　秋本輝夫
発行人　田中一喜
発行所　小学館
〒101-01東京都千代田区一ツ橋2-3-1
（編集）03-230-5444（販売）03-230-5751
印刷所　三晃印刷株式会社

©1987 NAMCO ©1987 HUDSON SOFT
©1988 HUDSON SOFT ©1988 NAMCO
©1988 NECアベニュー ©SEGA
©1988 HUDSON SOFT LICENSED FROM IREM CORP ©ウルフチーム／ビッグクラブ
©1988 NECアベニュー ©アスミック LICENSED BY TAITO CORP ©Cream
©1988 SUNSOFT ©1988 NCS ©タカラ
©LAD©NAS©東映動画 ©1987 ACTIVISION
©IREM CORP ©TAITO CORP.
©naxt soft ©LAD,R ©ヒューマン
©VICTOR MUSICAL INDUSTRIES INC.
©FACE ©マイクロキャビン©1988DECO
©パック・イン・ビデオ ©エイコム
©宮下あきら／無限大倶楽部／東京書籍

オリジナルガレージキットが誰でもカンタンに作れる!!

スリー ディー
3D Modeling Techniques

小田雅弘 監修

モデリングテクニック
通信講座

アニメや映画の人気キャラクターやメカetc、プラモデルとは一味違ったコレクションが楽しめるガレージキットがうけているね。でもモデラーをめざす君達ならオリジナル作品を作ってみるのもわるくない。この講座がスケッチワークから完成まで、君たちの知りたかったことを全ておしえてくれるんだ。





市販のキットではもの足りない人に！

大好きなアニメヒーローを3Dモデルで作りたい人に！

高度なテクニックをみがきたい人に！

創作意欲がわいてくる！

もう何だって作れるぞ!!

小田雅弘先生をはじめプロのモデラーやキャラデザイナー達があなたの作品をスケッチから完成まで親切に指導いたします。

—— 充実した講座内容 ——

工具から特殊素材まで基礎知識／基本工作テクニック／必見改造テクニック／スケッチワークテクニック／ファンドによる原型製作テクニック／ポリパテによる原型製作テクニック／複製製作テクニック／バキュームフォームによるフルスクラッチビルド／ディオラマ&特殊撮影etc.

資料無料贈呈

▶くわしい資料を無料でさしあげます。下記のようにハガキに書いて、今スグ、ポストへ！

☎03(317)2811

受付／AM7:00〜PM9:00 年中無休

東京ホビーセンター

〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3

〒164 東京都中野局 私書箱105号 東京ホビーセンター 3Dモデル講座 906E係行

「3D製作講座の資料送れ」

●郵便番号・住所（フリガナ）●氏名（フリガナ）●年令 ●電話番号（市外局番も）

月刊PCエンジン
Monthly Magazine For Game Freaks
1989
7





HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

第1巻第7号(通巻7号) 1989年7月1日発行
編集人 秋本輝夫
発行人 田中一喜
発行所 小学館
〒101-01 東京都千代田区一ツ橋2の3の1
電話〔編集〕(03)230・5444 〔販売〕(03)230・5751
定価360円(本体350円)
雑誌 03587—7 T4910358707369

©Shogakukan 1989 Printed in Japan

印刷・三晃印刷株式会社